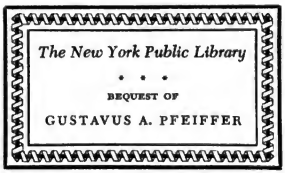
Digitized by Google

For life of D. Pangiam see Cross Tales
h 264/91

Bought and had bound in Florence
1909. J. F. Hg.



Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI

SVILUPPATO CON NUOVO METODO

Per condurre chiunque colla maggiore facilità
dai primi elementi fino alle finezze
più magistrali.

OPERA

D'AUTORE MODENESE

DIVISA IN TRE PARTI

SECONDA EDIZIONE

Purgata, ed arricchita di nuovi moltissimi lumi,
e scoperte.

Ludimus effigiem belli . . . . . Vid. Scacch.

. . . . . *Ductorque placebat,*
Non qui præcipiti traheret simul omnia casu;
Sed qui maturo vel læta, vel aspera rerum
Consilio momenta regens . . . . . Claudian. de bello Get.

IN MODENA MDCCLXXXII.

Per gli Eredi di Bartolomeo Soliani Stampatori Ducali.
Con Licenza de' Superiori.

794.093997
P779g

Sunt quibus & ſimulacra juvant, & ludus in armis;
Tantus amor pugnæ, diſcuntque per otia bellum:
Nam quodcunque pari ſtudium producitur arte.

M. Manilius lib. 4. Aſtronom.

Digitized by Google

LO STAMPATORE.

IL felice ſpaccio dell' eccellente Opera ſopra il Giuoco degli Scacchi impreſſa in Modena nel *1769.* mi ſvegliò il penſiero di recarne al Pubblico una novella Edizione; e due principali motivi mi hanno poſcia animato, e fatto riſolvere ad eſeguirla. Il primo è ſtato l' applauſo de' più accreditati Conoſcitori, e Maeſtri, i quali hanno giudicata l' Opera ſteſſa per la pienezza dell' iſtruzione, per la *nitidezza del metodo*, e per la novità, e finezza de' ſuoi progetti la migliore, e la più compita di tutte, anche in confronto di quelle de' più celebri Oltramontani. Il ſecondo ſi è, di aver trovato nell' animo dell' umaniſſimo Autore *Sig. Avvocato Domenico Canonico Ponziani* una gentile condiſcendenza, di raffinare lo ſteſſo di lui lavoro, ſiccome ha fatto, appianando il difficile, riformando il men utile, ed aggiungendo molto giudizioſe ſcoperte in gran parte ſue, ed in parte ancora del *Sig. Conſigliere Ercole del-Rio* corſo finora, e che tuttavia corre ſotto il titolo d' *Anonimo Modoneſe*, colle quali viene l' Opera ad acquiſtare un abbellimento e riſalto aſſai maggiore di quello della ſua prima comparſa.

Digitized by Google

Con queſti pregi pertanto, e con tutta l' accuratezza mia, per rendere più della prima corretta la preſente Edizione, ſpero, che il mio diviſamento riuſcirà gradito agli amatori del Giuoco, e nel tempo ſteſſo potrà eccitare il deſiderio, e l' impegno degli oneſti Giovani all' applicazione ſopra di eſſo con doppio loro vantaggio, quale ſi è di ſoſtituirlo ad altri pernicioſi trattenimenti, e di potere inſenſibilmente formarſi una mente geometrica, e più perſpicace ed abile per le ſcienze.

L'

L' Autore.

IL Giuoco degli Scacchi viva immagine della Guerra, e non equivoca pruova dell' umana ſagacità, fu ſempre la delizia de' Grandi, e de' Dotti, da cui ſeppe riſcuotere in tutti i tempi ammirazione ed applauſo. Anzi niun altro Giuoco ebbe tanti emuli ingegni, che raccomandaſſero al Pubblico le produzioni de' lor talenti, perchè niun altro nella ſchiera de' Giuochi laſciatici dalla ſaggia antichità fu certamente nè sì ſcientifico, nè sì elegante, nè sì profondo.

Fra i primi però, che lo applaudirono, penſo, che rariſſimi foſſer coloro, i quali toccaſſero a fondo le ſue finezze; e fra i ſecondi, che di lui ſcriſſero, di cui darò in fine della prima Parte una breve contezza, mi convien dire ingenuamente, che niuno lo abbia ſviluppato con un compiuto metodico Trattato atto a formare nella teorica, e nella pratica un Giuocatore perfetto. La maggior parte di queſti hanno eſibito un informe ammaſſo di giuochi o sbagliati, o inſulſi, o confuſi; talchè un buon numero di Studioſi preſi più dalla noja, che dal profitto abbandonano i libri, e corrono ſprovveduti a cimentarſi ſullo Scacchiere; donde poi naſce quella frotta di Giuocatori, i quali tuttochè forniti di buon criterio, ſaranno ſempre di mezzana portata.

Vero è, che l' eſercizio pratico del giuocare viene da tutti i Maeſtri commendato, e ſuggerito per un mezzo d' aſſaiſſimo giovamento; ma lo è ſoltanto, dopo aver provveduta, e rischiarata la mente con principj teorici, e con oſſervazioni fondamentali; ſenza cui lo Studioſo s' imprime di moltiſſimi pregiudizj. Crede arbitrario il primo ſcioglimento de' Pezzi, di cui le rimote conſeguenze non vede; fa un abito ſervile alla pura difeſa, mancandogli i lumi per ideare gli attacchi; privo di quelle maſſime, che decidono tanti tratti di ragione lontana, ſi affida alla preſente veduta, riſolvendo il ſuo tiro o con falſo, o con oſcuro diſcorſo; ed ignaro delle cagioni attribuiſce la perdita a caſuale combinazione, quando non è che una ſequela di qualche ſuo colpo men regolare, i cui effetti non potevano ſcoprirſi ſul campo, ma eſigevano delle nozioni precedentemente acquiſtate.

Che

Che se lo Studioso medesimo si sarà premunito di teoriche regole ricavate dall' intrinseca esigenza del giuoco, e poscia di quelle principali aperture, e di que' finimenti, che mettono sott' occhio la pratica applicazione delle regole stesse, chi non vede aver egli fatto la maggior parte del viaggio? Saprà la maniera di ben aprirsi, le insidie, che seco porta il vantaggio del tratto, le strade di profittare del primo errore dell' Avversario: conoscerà il tempo di ricovrare, o di lasciare in aperto campo il suo Re, di avanzare, o di ritener le Pedone, di scansare i cambi, o di procurarli: distinguerà come il soccorso opera più dell' assalto, come i Pezzi cambian valore nel progresso della battaglia, come una forza debole si salva dalla più forte, e tante volte ancor ne trionfa: e finalmente resa la fantasía fertile, e risvegliata saprà tendere gli agguati, prevenire i pericoli, e regolarsi o assalitore, o assalito con raziocinio retto, e purgato; cosichè non gli resterà che perfezionarsi coll' esercizio, mediante cui potrà accoppiare al sapere anche la destrità, e prontezza di spirito tanto giovevole nell' attualità della pugna.

Nè merita l' ascoltarsi l' obbietto d' alcuni, che incontrandosi nella battaglia un diverso colpo da quello, che sta indicato nel Libro, lo studio divenga inutile, perchè lo Studioso senza guida rimanga. Mercechè ponendosi in mano dell' Avversario (come ho fatto costantemente per tutta l' Opera) il tratto migliore, e più difficile da svilupparsi, ne viene, che appreso il modo di ribattere lo stesso colpo, agevolmente potranno superarsi ancor gli altri o più deboli, o meno implicati. Oltrechè quanti apparecchi, e sacrifizj, ed attacchi vengono espositi, che non cadranno in mente ad alcuno per imitarli? Quanti finimenti portano una vittoria altrettanto ascosa, che certa, la quale in attuale conflitto sfuggirà la vista d' ognuno? E quanti ottimi avvertimenti si apprendono in un momento, che sono il frutto della più laboriosa esperienza, senza la quale non è possibile lo scoprirli?

Sussistendo dunque la necessità d' istruirsi colle regole, e co' pratici esempi, che le confermino, e non essendovi stato finora chi abbia dato nè a quelle, nè a questi il dovuto risalto con chiarezza insieme, e con brevità, massime a comodo de' Principianti; determinato mi sono, per quanto le mie deboli forze acconsentono, di far sì, che questo incomparabile giuoco non resti ulteriormente defraudato della propria luce; talchè ognuno possa apprenderlo con pari facilità che piacere dai primi elementi fino alle finezze più magistrali.

Più volte mi son trovato sull' atto di abbandonare l' impresa per le gravi difficoltà, che al mio sistema si paravano avanti:

Digitized by Google

ti: ma profittando per una parte de' grati ozj di Villa, ed ascoltando per l' altra gli efficaciſſimi impulſi dell' *Anonimo Modeneſe* Autore del Libro ſu queſta materia ſtampato nel 1750., di cui ſi parla nel Ragguaglio degli Scrittori, terminai l' Opera, e le accordai la pubblica luce, che non avrebbe giammai veduta, ſe l' antica di lui amicizia non aveſſe avuto appreſſo di me un forte poſſeſſo; e ſe in oltre non ſi foſſe egli ſteſſo graziosamente preſtato ad arricchire le mie rifleſſioni, e ſcoperte d' altri ſuoi aſſaiſſimi lumi, i quali uniti alle finezze de' paſſati Scrittori, donaſſero all' Opera medeſima una pienezza, ed un' aria di novità, che le prometteſſe il pubblico gradimento.

Divido pertanto la materia in tre parti; la prima delle quali è tutta teorica, trattando della natura del Giuoco, e della ſituazione, e del movimento de' Pezzi; del loro ordinario valore; de' vocaboli uſitati, e più neceſſarj a ſaperſi; delle leggi riſguardanti il Giuoco, e i Giuocatori; e finalmente propongo molte regole utiliſſime ad imprimere lo Studioſo di buoni principj non meno pel ragionato maneggio de' Pezzi, che pel ſuo prudenziale contegno.

La ſeconda parte è tutta pratica, dimoſtrando i Giuochi più fecondi di ſtratagemmi, ed inſieme più facili ad accadere. Mia mira è ſtata, che in queſta parte ſpicchi il più fino delle inſidie, che ordir ſi poſſano, ſenza però aver ommeſſo il modo di ribatterle perfettamente, ove ſi tentaſſero dall' Avverſario; avendo tenuto il metodo più conneſſo, e più ſemplice per non confondere l' intelletto nell' apprendere, nè la memoria nel ritenere.

La terza, ed ultima parte è teorico-pratica, contenente i finimenti del Giuoco tanto per via di regole, quanto di opportune dimoſtrazioni; ove ſi decidono i giuochi vinti, e i giuochi patti sì neceſſarj, che regolari; ſoggiugnendoſi in fine una Semicenturia d' altri finimenti ſtraordinarj ſotto l' uſato titolo di *Partiti*, con eſſerſi principalmente fatta ſcelta di quelli, che ſieno di facile contingenza, ed abbraccino inſieme qualche maſſima regolatrice per altre ſimili ſituazioni.

Niuno mi ricerchi dell' Inventore di queſto impareggiabile Giuoco, dacchè gli Storici più accreditati furono così diſcordi. Chi ne dà il merito al Filoſofo Serſe, chi al Greco Principe Palamede, chi ai Fratelli Lido, e Tireno, chi agli Egizj, e chi finalmente agl' Indiani, come opina la Franceſe Enciclopedía. Cagione di tale incertezza ſi è la rimotiſſima antichità del medeſimo Giuoco, che a parere di molti è quello ſteſſo, che vien menzionato nel primo Libro dell' Odiſſea d' Omero, il quale vivea circa mille anni prima dell' umano riſcatto

Digitized by Google

catto: ma poco importa se siamo ignari dell' origine, ove siamo ammiratori del merito.

Un' Opera nata per accidente, cresciuta per genio, e resa pubblica per compiacenza, qual è la presente, come non ha coraggio d' implorare il Patrocinio d' alcun Mecenate, che coll' autorevole suo nome in fronte le concilj l' applauso; così non le resta, che di augurarsi in ogni tempo animi discreti, e bennati, i quali contro chi tentasse di lacerarla gentilmente facciano la sua difesa.

TA-

Digitized by Google

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI
PARTE PRIMA
DE' PRINCIPJ TEORICI
Dal primo ſcioglimento de' Pezzi ſino alla fine
DIVISA IN SEI CAPITOLI
COLL'AGGIUNTA
DI UN RAGGUAGLIO
DE' PRINCIPALI SCRITTORI
DEL GIUOCO.

Digitized by Google

CAPITOLO PRIMO.

Sopra la natura del Giuoco, la Collocazione, ed il movimento de' Pezzi.

A Vantaggio di chi mancaſſe delle prime elementari cognizioni ſervirà il preſente, ed il ſucceſſivo Capitolo, dimoſtrandoſi in queſto la natura del Giuoco, il collocamento de' Pezzi, ed il vario loro movimento; e proponendoſi nel ſeguente la ſpiegazione de' Vocaboli proprj, coll' eſporſi il tutto in maniera, che ſervendo a' Principianti di neceſſaria iſtruzione, non rieſca diſaggradevole agli altri.

Queſto Giuoco pertanto è una battaglia di finti Combattitori, da' quali ſi cerca la prigionia del Re avverſario coſtituito in attuale offeſa ſenza riparo, il che ſpiegaſi col termine di *Scacco matto*. Siccome poſcia in queſta gioioſa guerra ſi fa prova dell' induſtria di chi conduce, e modera i Combattenti, così ragion volea, che ambe le Schiere nemiche ugualiſſime foſſero nel numero, nell' ordinanza, e nelle forze de' Pezzi, come diſſe il *Vida*: *Agmina bina pari, numeroque, & viribus æquis*.

Il campo di battaglia è lo Scacchiere, cioè una tavola quadrata compoſta di 64. quadretti, che diciam caſe, un bianco, ed un nero alternativamente, diviſi in otto file, ciaſcuna delle quali viene perciò ad eſſere di otto caſe per linea retta, accomodandoſi lo Scacchiere in maniera, che la caſa dell' angolo alla deſtra del Giuocatore ſia bianca, ciò però non eſigendo aſſolutamente la natura intrinſeca del giuoco, ma l' autorità degli Scrittori fondati ſull' antichiſſima invariabile pratica de' Giuocatori.

Vi ſono otto Pezzi, ed otto Pedone da una parte di color nero, ed altrettanti Pezzi, e Pedone di color bianco dall' altra: gli otto Pezzi ſono il Re, la Regina, o ſia la Donna, due Rocchi, o ſiano Torri, due Cavalli, e due Alfieri. I Cavalli, e gli Alfieri diconſi Pezzi minori, perchè vagliono meno della Donna, e de' Rocchi, come ſi noterà nel Cap. terzo del valore de' Pezzi.

Paſſando alla poſizione, gli otto Pezzi ſi collocano dalla parte de' Giuocatori nella prima fila dello Scacchiere con queſta diſtribuzione, che nelle due caſe degli angoli, ſi pongono i due Rocchi, appreſſo i due Cavalli, poſcia gli Alfieri, e nelle due caſe di mezzo ſulla ſteſſa fila il Re, e la Donna colla regola, che *ſequitur Regina colorem*, di modo che la Donna nera ſi pone in caſa nera, la Donna bianca in caſa bianca, e nella vicina il proprio Re.

Le

TAVOLA DELLE ABBREVIATURE.

A.	Alfiere.
B.	Bianco.
cant.	cantone.
c.	caſa.
C.	Cavallo.
contr.	contrario, contraria.
D.	Donna.
dopp.	doppio, doppiato.
eſ.	eſempio.
m.	matto.
migl.	migliore.
N.	Nero.
off.	offeſo, offeſa.
p.	paſſo, paſſi.
P.	Pedona, Pedone.
pr., o pigl.	prende, o piglia.
q. va.	quanto va.
rip.	ripiglia, riprende.
R.	Rocco.
Sc.	Scacco.
Sc. m.	Scacco matto.
ſcop.	ſcoperto.
ſp.	ſpinge, ſpinga.
tr.	tratto, tratti.

Digitized by Google

PARTE PRIMA,

Che contiene i Principj teorici del Giuoco.

PARTE SECONDA,

In cui trattasi della Pratica divisa in cinque principali Aperture.

PARTE TERZA,

Dove trattasi de' Finimenti esposti tanto per via di Regole, quanto col mezzo di pratiche Dimostrazioni.

Digitized by Google

tor Franceſe, e d' altri Oltramontani obbligati a quell' unico arroccamento in forza di legge particolare di que' Paeſi.

Cantone. Diceſi qualunque de' quattro angoli dello Scacchiere, ove i Rocchi vengono collocati in principio di giuoco.

Caſa. Ciaſcun piccolo quadretto o bianco, o nero dello Scacchiere compoſto di 64. caſe: ognuna di eſſe prende il nome dal proprio Pezzo, e da queſto pure lo prendono tutte le altre ſette caſe di ciaſcheduna fila, che va a terminare all' altra parte oppoſta dello Scacchiere, in cui ſono i Pezzi dell' Avverſario; diſtinguendo le file per linea retta da un Pezzo all' altro della medeſima qualità; così che per eſ. il cantone, dove è poſto il Roc di Re appellaſi la caſa, o la prima caſa del Roc. di Re; diceſi la ſeconda ſua caſa quella della ſua Ped., che gli è davanti, e così ſucceſſivamente ſino all' ottava, che è quella del Roc. di Re contr., la quale ſuole anche per lo più dirſi caſa del Roc. di Re contr. in vece di chiamarla ottava del proprio; ſiccome la ſeſta, o la ſettima del proprio Roc. ſuole anche dirſi terza, o ſeconda riſpettivamente del Roc. di Re contr., e lo ſteſſo dell' altre file. E però quando ſi dirà per eſ., che il N. giuochi l' Alf. di Re alla 5. del Cav. di Don., dovraſſi intendere, che detto Alf. dee portarſi nella fila del Cav. di Don. alla 5. caſa, *la* quale viene anche ad eſſere la 4. del Cav. di Don. contr., ſiccome incominciando a contare le caſe dalla prima incluſivamente di ciaſcun Cav. chiaramente ſi ſcorge; e così regolarſi dovranno i movimenti di ciaſcun Pezzo; avendo ſempre in veduta per regolatrici dell' altre le prime caſe di que' Pezzi, che ne' giuochi verranno indicati.

Cavallo di Re. Diceſi quello, che ha la ſua caſa dalla parte del Re tra il Roc., e l' Alf., e così il Cav. di Don. è quello, che è dalla parte di eſſa Donna. Alcuni denominarono queſto Pezzo *Cavaliere*, ed altri *Centauro*.

Fiancbetto. E' un' apertura di giuoco, che così chiamaſi, perchè in vece di cominciarſi con una delle due Ped. di mezzo, ſi comincia con una di fianco. Il *Cozio* intende quel giuoco, che ha il ſuo principio colla Ped. di un Alf. ſpinta due paſſi, diſtinguendolo perciò in *Fiancbetto di Re*, e *di Don*. Altri lo chiamano quel giuoco, che ſi apre con una Ped. di Cav. un p., collocando poſcia nella caſa di eſſa Ped. l' Alf. di quel lato; e noi adattiamo la ſteſſa denominazione ad entrambi, come vedraſſi nella ſeconda Parte.

Gambitto. Così fu chiamato dagli Scrittori Napolitani, ma che propriamente dovrebbe appellarſi *Gambetto* dall' inciampo, che porge per far cadere il nemico. E' un' apertura aſſai feconda d' inſidie, in cui poſſono cadere facilmente gl' incauti.

Altro

Altro dicesi *Gambitto di Re*, altro *di Donna*: il primo si fa col giuocare dopo le due Ped. di Re spinte due p., quella d' Alf. di Re q. va; il secondo dopo le due Ped. di Don. spinte anch' esse due p. quella d' Alf. di essa Don. q. va. Quest' ultimo è men vivo dell' altro, ma si fa senza risultanza di danno; laddove quello di Re lascia sempre il Gambittante inferiore d' una Ped., se il Difensore saprà l' arte di conservarne il vantaggio, come praticamente dimostrerò nelle due ultime aperture della seconda Parte; essendo verissimo per quello di Re, che

Gambitto a Giuocator farsi non lice.

Ganapierde. V. *Scaccomatto.*

Giuoco a monte. V. *Patto.*

Giuoco Piano. S' intende quello di giuocarsi da chi ha la mano nel primo tratto la Ped. di Re q. va, nel secondo il Cav. di Re alla 3. d' Alf., e nel terzo l' Alf. di Re alla 4. dell' altro; rispondendo l Avversario nel primo tratto colla Ped. di Re q. va, nel secondo col Cav. di Don. alla terza d' Alf., e nel terzo coll' Alf. di Re alla 4. dell' altro. Questa è un' apertura assai feconda di sottigliezze, e d' avvenimenti, che da pochi Giuocatori si comprendono nella loro piena estensione, e di cui nella seconda Parte.

Gomito di Damiano, o sia *Gambitto di esso*. Questa è un' apertura proposta dallo stesso Autore, dove dopo le due Ped. di Re spinte due p., esca chi ha la mano nel secondo suo tiro col Cav. di Re alla 3. d' Alf., rispondendo l' altro colla Ped. d' Alf. di Re un p., nel che il primo prende la Ped. di Re col Cav. in vista dello sc. di Don. alla 5. del Roc. di Re, se l' altro piglia il Cav., formandosi così giuoco vivo, ed elegante, come si vedrà in un cap. della seconda Parte.

Partito. Termine usato da' Giuocatori significante una combinazione ingegnosa di Pezzi, o Pedone, di cui si dimostra, o si propone l' esito, che le compete di sua natura. Alcuni, come il *Carrera*, hanno chiamato i Partiti *Tratti posticci*. Per chi voglia perfettamente apprendere il giuoco degli Scacchi, i Partiti sono una parte essenzialissima, non essendovi cosa, che meglio possa servire al risvegliamento della fantasia, principalmente ne' Principianti; e siccome dicesi dell' Enigma, *che quanto oscuro più, tanto è più bello*, così que' Partiti, che per la loro sottilità sono i più difficili a sciogliersi, riescono anche non solo i più dilettevoli, ma insieme i più utili, acquistandosi delle cognizioni opportunissime per pattare, o per vincere certi giuochi, i quali o appena sembravano proseguibili senza taccia di presunzione, o pareva presso che impossibile a risolverli vantaggiosamente entro il ristretto impegnato numero di pochi tratti.

Una

Le otto Pedine, che chiamanſi ancora Pedoni, o Fanti, ſi diſtribuiſcono nelle otto caſe della ſeconda fila davanti a' proprj Pezzi, da' quali eſſe prendono il nome, dicendoſi per ef. Ped. di Roc., d' Alf., di Re ec. quella, che per linea retta ſta davanti al Roc., all' Alf., al Re ec.

Le caſe occupate dagli otto Pezzi nel primo loro collocamento prendono il nome da ciaſcheduno di eſſi, dicendoſi per ef. caſa del Roc. di Re, caſa d' Alf. di Don. ec. Come poſcia ſi chiamino le altre da principio non occupate, ſi ſpiegherà nel ſeguente Cap. alla parola *Caſa*.

Finalmente per ciò che riguarda il movimento de' Pezzi, il Roc. va da tutte le parti dirittamente per quadro, fermandoſi in quella caſa, che gli torna più a comodo, giacchè può in un tratto andare da un capo all' altro dello Scacchiere, ove non ſieno occupate le caſe intermedie.

L' Alfiere cammina ſempre obliquamente ſopra le caſe del colore medeſimo, così che quello che è in caſa bianca va ſempre per le file delle caſe bianche, e l' Alf., che è in caſa nera marcierà per le nere, non avendo neppur eſſo alcun numero limitato di caſe.

Il Cavallo ha il proprio movimento affatto differente, ſaltando anche ſopra i Pezzi o proprj, o nemici obliquamente di bianco in nero, o di nero in bianco, col fare due caſe, una come Roc., ed altra come Alf., oppure la prima come Alf., e l' altra come Roc., così che per ef. il Cav. di Don., che è alla propria caſa può da queſta ſaltare tanto alla ſeconda di eſſa Don., quanto alla terza d' Alf., o di Rocco.

La Donna ha il movimento del Roc., e dell' Alf., ma non quel del Cav.

Il Re non può fare che un ſolo paſſo dalla caſa in cui è a quella che gli ſta vicina, movendoſi o come Roc., o come Alf., eccettuato il caſo dell' arroccamento, di cui diraſſi nel ſeguente Capitolo. Deeſi però oſſervare, che un Re non può accoſtarſi all' altro Re, dovendo eſſervi per lo meno una caſa di diſtanza tra l' uno, e l' altro, giacchè *Non bene conveniunt nec in una Sede morantur Majeſtas, & Amor.*

Le otto Pedone muovonſi ſempre dirittamente come Rocco, non potendo però fare che un paſſo, e per privilegio due partendoſi la prima volta dalla propria caſa. Benchè però eſſe vadano dirittamente, feriſcono, e prendono ſoltanto obbliquamente le Ped., o i Pezzi contrarj, così che per ef. la Ped. di Re non può pigliare quel Pezzo, o Ped., che le ſia davanti per quadro, cioè alla 3. di eſſo Re, ma bensì quello, o quella, che troviſi obliquamente alla 3. d' Alf. di Re, o di Don.

Av-

Avvi questa notabile differenza tra il movimento de' Pezzi, e quello delle Ped., che ove quelli hanno ancora il loro andamento retrrogrado, queste non l' hanno, ma sempre s' inoltrano avanti fino all' ottava ed ultima casa, dove vestono ad elezione la qualità d' un Pezzo che manchi, come verrà dichiarato nel Capitolo delle Leggi.

Non avvi legge che obblighi a pigliare i Pezzi o li Pedoni, che sono sotto l' offesa fuori della necessità: la maniera di pigliarli è quella di porre il Pezzo, o il Ped. che piglia nella casa del Pezzo, o Ped. predato, levando questo dallo Scacchiere.

CAPITOLO SECONDO.

Sopra la spiegazione de' Vocaboli propri di questo Giuoco.

Alfiere di Re. Dicesi quello, che è collocato dalla parte del Re presso allo stesso, siccome *Alf. di Don.* è quello, che ha la propria casa dalla parte di Don. a lato della medesima. Si suole anche chiamare, principalmente nella esposizion de' Partiti, in vece d' Alf. di Re, o di Don. *Alf. Bianco*, o *nero*, e ciò non dal proprio colore, ma da quello delle case, per le quali cammina. Alcuni hanno denominato questo Pezzo *Alfido*, ed altri *Delfino*.

Apertura. Per questa intendiamo il primo scioglimento de' Pezzi da una parte, e dall' altra col mezzo de' primi due, o tre tratti. Un tale scioglimento si riduce o a quei giuochi, che si appellano *Piani*, o agli altri, che da' Piani declinano, e dir si ponno *Straordinarj*, o finalmente ai *Gambitti di Re*, o *di Donna*, e che tutti si esporranno nella seconda Parte coll' ordine delle rispettive loro aperture

Arroccamento. Ritiro del Re in una Rocca per maggiore di lui sicurezza, e si fa col movimento in un tratto solo del Re, e del Roc., i quali reciprocamente saltando, vengono a còllocarsi in qualunque casa fra loro intermedia; ciò facendosi all' uso d' Italia dalla parte così di Re, che di Donna.

Arroccarsi alla Calabrissa. Tale dicesi da *Gioachino Greco* Autor Calabrese, che non pratica altra maniera d' arroccarsi dalla parte del Re, se non quella di situare il Re medesimo in casa di Cav., ed il Roc. in casa d' Alf., e qualor s' arrocchi dalla parte di Donna colloca il Re in casa d' Alf., ed il Roc. in quella di essa Donna. Tale è pure l' uso del *Philidor* Au-

tor

Una ſufficiente ſcelta di tali Partiti verrà propoſta nella terza Parte.

Paſſar battaglia. Preſſo gli Spagnuoli, i Franceſi, e i Britanni evvi una legge, che toglie alla Pedona non anche moſſa la facoltà di fare due paſſi nel primo ſuo muoverſi, quando queſta debba paſſare per una caſa guardata da Ped. nemica, che ſi trovi alla quinta, dall' offeſa di cui ella ſottraggaſi, facendo due paſſi, il che diceſi *Paſſar battaglia*. Una tal legge non è da noi abbracciata, laſciandoſi per tutta Italia una piena libertà alle Pedone di far ſempre indiſtintamente due paſſi nel primo tratto.

Patto. S' intende qualunque giuoco, in cui niuno può mattare il Nemico. V. *Stallo*, *Tavola*, e il *Cap. quarto ſopra le Leggi*. La differenza che paſſa fra il *Giuoco patto*, e il *Giuoco a monte* ſi è, che il primo diceſi Giuoco finito, ed il ſecondo porta l' obbligo di ricominciarlo ad ogni richieſta di uno de' Giuocatori.

Pedona in generale. Avendo ciaſcun Pezzo nella propria fila avanti di ſe una Ped., così che la ſeconda caſa del Pezzo è la prima della Ped., queſta prende da quello la propria denominazione, dicendoſi Ped. di Re, di Don., di Roc. ec. quella, che è davanti al Re, alla Don., al Roc. ec., come pure dallo ſteſſo ſuo Pezzo prende il numero delle caſe, talchè giuocandoſi due p. una Ped. per eſ. quella di Re, non diceſi ch' eſſa Ped. ſia alla 3. ſua, ma bensì alla 4. d' eſſo Re, e così alla 5. ſpingendoſi un altro paſſo.

Pedona doppiata, o incavalcata. Quella ſi è, che in occaſione di qualche preſa trovaſi con altra ſua compagna in una medeſima fila.

Pedona paſſata. Si chiama quella, che nell' avanzarſi fino all' ultima caſa non può avere contraſto da Ped. nemica, mancando all' Avverſario tanto quella della medeſima fila, quanto le due laterali.

Pezzo minore. S' intende l' Alf., ed il Cav., i quali vagliono meno degli altri, giacchè la Pedona propriamente non ſi denomina Pezzo.

Qualità. S' intende la maggioranza di forze, che tiene il Rocco ſopra l' Alf., o il Cav., la quale valutaſi per due Pedone.

Quanto va. Diceſi per qualunque Ped., la quale uſando del proprio privilegio faccia due p. nel primo ſuo muoverſi dalla ſua caſa.

Rocco di Re. Diceſi quello, la cui prima caſa è il cantone dalla parte del Re; ſiccome *Rocco di Donna* è quello dell' altro

cantone dalla parte di essa Donna. Alcuni chiamano questo Pezzo *Rocchiere*, altri *Torre*, ed altri *Elefante*.

Scacchiere. E' quella Tavola scaccata, e quadra composta di 64. case, sopra cui giuocasi colle Figure, o sieno Pezzi del Giuoco, di che nel Cap. primo.

Scacco. Tratto di offesa fatta al Re da Pezzo, o Ped. nemico. Altro è *Semplice*, cioè quando il Re vien offeso da un solo Pezzo, o Ped., e dicesi anche *Scacco di scoperta*, se il Re vien offeso non dal Pezzo, che muovesi, ma da quello che si discopre. Altro poi dicesi *Scacco doppio*, o *Scacco di due*, ed è quando il Re in un tratto solo è offeso da due Pezzi nemici, cioè dal Pezzo, che muovesi, e da un altro scoperto. Lo Scacco semplice può ripararsi senza che il Re si muova, o colla presa del Pezzo offensore, o col coprire lo Scacco, quando non sia di Cav., che non ammette coperta, ma deesi o prendere il Cav. offensore, o ritirare il Re dall' offesa, come sempre deesi ritirare, se lo Scacco sia doppio. Può anche darsi lo Scacco di tre Pezzi, ma è caso rarissimo, che si lascia alla ricerca de' Metafisici.

Scaccomatto. Dal latino *Mactare*, è un offesa irreparabile contro il Re, la quale finisce il giuoco colla vittoria di chi l' eseguisce. Il più breve Scaccomatto, che possa darsi sul cominciare del giuoco è in due tratti soli, se l' Avversario sarà il primo a giuocare, ed ogni Studioso potrà da se rinvenirlo. Avvi una specie di Scaccomatto, che dicesi *Affogato*, e s' intende presso di Noi quel solo dato da un Cav. al Re nemico, il quale d' intorno a se abbia tutte le case occupate da' propri Pezzi. Se ne darà l' esempio in due Partiti della terza Parte. Il *Salvio*, ed altri propongono un' altra maniera di vincere detta alla *Ganapierde*, quando cioè per una particolar convenzione contro la natura del giuoco uno s' impegna a costringere l' Avversario a dargli forzatamente lo Scaccomatto, facendo conseguentemente che vinca chi perde il giuoco. Nella Semicenturia se ne vedranno pure gli esempi.

Sottilità, o sia *Partito di Sottilità*. E' un fininento di giuoco, dove uno si obbliga di vincere sotto condizioni difficoltose, che ricercano maggior acume di quel che esigono le leggi ordinarie del giuoco: come sarebbe l' impegnarsi di eseguire lo Scaccomatto nella tal casa, o con un tal Pezzo, o senza poter prenderne alcun contr., e simili, come si vedrà ne' Partiti.

Stallo. Specie di giuoco patto, qualora chi dee movere ha il Re fuori di Scacco, ma non può giuocarlo, senza porlo in offesa, e nè meno tiene altro Pezzo, o Ped. da muovere, come se avesse il Re solo in un cantone, e l' Avversario avesse

la

la Don. alla 3. del Cav., o alla 2. d' Alf. corrispondente allo stesso cantone.

Tavola. Altra specie di giuoco patto, che si verifica pel sempre Scacco, quando cioè uno ha il proprio Re infestato da continui Scacchi dell' Avversario, senza che possa sottrarsene. Oltre la *Tavola*, e lo *Stallo*, addiviene ancora il giuoco patto in tre altre maniere. Prima: qualora le forze di una parte non bastino a riportar la vittoria sopra dell' altra. Seconda: qualor le Parti stanno amendue nella difesa, niuna trovando espediente di attaccare il Nemico. Terza: quando non si eseguisca lo Scaccomatto entro cinquanta colpi, come si spiegherà nel Cap. delle Leggi.

Tratto falso. E' di due specie, intendendosi quello, che si fa tanto contro le Leggi, quanto contro l' utilità del Giuocatore. Della prima specie sarebbe il muovere un Alf. a salto di Cav., l' arroccarsi dopo aver mosso il Re, ed altrettali, che *Salvio*, e *Carrera* chiamano *Ministratti*: della seconda sarebbe quello, che attira sopra il proprio giuoco qualche svantaggio. Quindi è, che chiamasi tratto falso anche quel primo, per cui si perde nel giuoco l' uguaglianza o di forze, o di situazione.

CAPITOLO TERZO.

Del valore ordinario de' Pezzi per fare i Cambi.

1. ALfiere, e Cavallo, chiamati Pezzi minori, possono reciprocamente cambiarsi, riputandosi di egual valore, come si noterà nel Cap. quinto, ove si osserveranno le differenti loro proprietà.

2. Un Alfiere, o un Cavallo vale più di tre Ped., ma però meno di quattro; onde rigorosamente non può perdersi per l' acquisto di tre Ped., quando non ne derivi al Nemico qualche altro svantaggio; come sarebbe il rimanere inferiore di situazione, o soggetto per molto tempo all' offesa; il non potersi più arroccare, o l' avere qualche Ped. raddoppiata, o disgiunta; pregiudizj, che praticamente vengono per se stessi a corrispondere al valore di mezza Pedona.

3. Due Pezzi minori per un Roc., e due Ped. si stimano ugual contratto: e siccome due Pezzi minori vengono a valutarsi per sette Ped., come si è fissato di sopra, ne viene che il valore del Roc. è di cinque Pedone.

4. Un Roc. non può darsi per un Pezzo minore, ed una Ped., valendo qualche cosa di più; ma per un Pezzo minore,

e due Ped., benchè non sia contratto perfettamente pari, considerando il valore intrinseco di ciascun Pezzo, pure praticamente da' Giuocatori stimasi cambio indifferente.

5. Si reputa pure contratto uguale quello della Don. per i due Roc., ed un Ped.

6. Così parimente quello dei due Rocchi per tre Pezzi minori.

Da questi pochi contratti supposti per dimostrare il valore assoluto non meno, che rispettivo di ciascun Pezzo, potrà ognuno venire in cognizione, e fissar massima del come, e quando debba determinarsi in qualunque altro cambio per non errare: avvertendo però di prevedere immancabilmente quale aspetto sarà per prendere il giuoco dopo il contratto; perocchè può facilmente succedere, che certi cambi, i quali considerati in se stessi pajono indifferenti, o ancor vantaggiosi, riescano poi fatali, atteso una critica situazione, che ne derivi; e per lo contrario certi altri, che hanno l' apparenza di pernicioſi rapporto alla nuda valutazione de' Pezzi, ne ristorino il danno con usura mediante la favorevole costituzione. Quando poi debbano procurarsi i cambi, si veggano le avvertenze date nel Cap. quinto §. III. di questa Parte.

Sappiasi in fine, che quanto si è stabilito sopra il valore ordinario de' Pezzi per regolare i contratti, s' intende nel principio, e nel mezzo del giuoco; poichè le varie circostanze, e le stravaganze moltiplici verso la fine non lasciano luogo a regole universali, e sicure; comprovandosi anzi dall' esperienza, che alcuni Pezzi sulla fine diminuiscono le proprie forze, come la Don., e il Cav., ed altri l' aumentono, come il Roc., e il Pedone. Dal che ne viene, che in fine di giuoco un Cav., o un Alf. potrà cambiarsi con due sole Ped., la Don. con i due Roc., due Pezzi minori per un Roc., e così discorrendo. La ragione di tale diversità fondasi in ciò, che nella fine del giuoco trattandosi principalmente non più di rispingere la forza colla forza, come nel principio, e proseguimento, ma di chiudere, e mattare il Re nemico; perciò que' Pezzi più atti al bisogno presente sono preferibili ad altri di maggior valore nel combattere, e sbaragliare, ma di minore abilità per l' attuale vittoria; e quindi i due Cav. per es. da se soli incapaci a dare lo Scacco matto al Re avversario, saranno in fine di giuoco da stimarsi meno di un Roc., il quale vince forzatamente contro il Re solo, benchè i due Cav. nella mischia di molti Pezzi sieno per combattere più valorosi del Rocco.

CA-

Digitized by Google

CAPITOLO QUARTO.

Delle Leggi del Giuoco.

LE Leggi del Giuoco furono principalmente introdotte dalla neceſſità di provvedere ai diſpareri, che naſcono fra Giuocatori. Le più importanti a ſaperſi, le più conformi alla retta ragione, e le più autenticate dall' autorità, e dalla conſuetudine maſſimamente d' Italia ſono le ſeguenti, cioè:

I. La ſorte nel primo giuoco dà il diritto del primo tratto, il quale conſervaſi anche nei ſucceſſivi giuochi fino alla vittoria dell' Avverſario. Eſſa pure decide nel primo giuoco il colore de' Pezzi, ſopra del quale però negli altri giuochi non entra la continuazione del poſſeſſo, come nel primo tratto; ma ciaſcuno ha diritto di ſervirſene alternativamente, cioè in un giuoco de' Pezzi neri, e nell' altro de' bianchi.

II. Qualunque Pedona nel primo ſuo muoverſi può fare indifferentemente due caſe, paſſando ancora ſotto l' offeſa d' una Ped. nemica; non adottandoſi in Italia la legge vigente altrove di non *paſſare battaglia*.

III. Una Ped. giunta all' ottava caſa veſte nell' atto ſteſſo la qualità d' un Pezzo, che manchi. Che ſe niun Pezzo mancaſſe, il Giuocatore di eſſa terrà ſoſpeſa la ſua denominazione fino a quel tratto, che immediatamente gli ſpetterà dopo la mancanza di qualche ſuo Pezzo: coll' avvertenza però di non chiedere un Alf. del colore del ſuo Compagno, perchè ciò implicherebbe colla natura del giuoco.

Sappiaſi però, che la ſola denominazione del nuovo Pezzo non ſuccede in luogo di tratto; e però oltre la medeſima dovrà compierſi il tiro col movimento o del Pezzo denominato, o di qualunque altro ad arbitrio.

IV. L' arroccamento ſi eſeguiſce in un tratto ſolo, e in qualunque caſa tra Re e Roc. incluſivamente intermedia così dalla parte del Re, che da quella di Donna; libertà in Italia comunemente abbracciata, comunque in altri luoghi diverſa ſia l' oſſervanza, come ſi è notato nel Cap. de' Vocaboli.

V. Non è permeſſo l' arroccarſi: 1. Quando tra Re e Roc. ſiavi qualche Pezzo. 2. Se ſi foſſe moſſo il Re o il Roc., benchè ritornato foſſe alla propria caſa. 3. Paſſando il Re per caſa offeſa da Pezzo, o da Ped. contr. 4. Ponendo il Re o il Roc. in caſa, da cui offenda immediatamente nel tratto ſteſſo Pezzo, o Ped. nemico. 5. Finalmente nell' atto di ricevere ſcacco dall' Avverſario: che ſe il Re ricevendo ſc. in vece di cambiar luogo, paraſi colla coperta, o colla preſa del Pezzo offen-

Digitized by Google

ſenſore, conſerva tuttavia la libertà di arroccarſi in altro tratto. Chi però ſi arrocca, nol potendo, è tenuto a muovere la Torre toccata, o il Re a ſua elezione.

VI. Non è lecito nell' atto di arroccarſi lo ſpingere alcun Ped., dovendoſi ciò chiamare un abuſo da poco tempo, e da pochi Giuocatori introdotto, che non conta per ſe nè alcuna legittima oſſervanza, nè l' autorità di alcun degno Maeſtro.

VII. Chi tocca un ſuo Pezzo, non dicendo *acconcio*, *accomodo*, o ſimile, dee muoverlo, purchè poſſa. Che ſe per errore toccaſſe un Pezzo, che non aveſſe caſa aperta, o col quale foſſe coperto il Re dallo ſc., non dee obbligarſi nel primo caſo a giuocare il Pezzo contro la natura del giuoco, e nè meno nel ſecondo a muovere nè Pezzo, nè Re, come alcuni preteſero con eccedente rigore. Così pure trattandoſi di Pezzo roveſciato, o ſpoſtato, ſi potrà francamente rimettere ſenza precedente proteſta

VIII. Chi tocca Pezzo avverſario, che poſſa prenderſi, reſta obbligato a pigliarlo; e non potendo, può giuocar ciò che vuole.

IX. Chi dopo aver toccato un ſuo Pezzo, ne muove, o ſol anche ne tocca un altro, è tenuto al movimento o dell' uno, o dell' altro ad elezione dell' Avverſario.

X. Chi pone un ſuo Pezzo in una caſa, quand' anche non aveſſe levata la mano, è tenuto ivi laſciarlo: che ſe lo giuocaſſe ſtraſcinandolo per la fila, potrà proſeguire, ma non retrocedere.

XI. Chi tocca un ſuo Pezzo dicendo *Scacco*, è tenuto a darlo, purchè poſſa; e non potendo reſta ſolo obbligato a muovere il Pezzo tocco. Chi però nell' atto ſteſſo di dire *Scacco* colloca un ſuo Pezzo in una caſa, da cui non è Scacco, o tocca un Pezzo avverſario, pigliando il quale non riſulti lo Scacco, è tenuto ciò non oſtante a compiere il tratto già cominciato, dovendo prevalere il fatto alla voce. Che ſe uno diceſſe *Scacco* ſenza toccare alcun Pezzo, reſta tuttavia in libertà di far ciò che vuole.

XII. Chi giuoca un Pezzo, dove non lo porti il ſuo corſo, levata che abbia la mano, quando non foſſe il Re, lo perde ad arbitrio dell' Avverſario, il quale può in vece pretendere o che il Pezzo ſi giuochi come ſi dee, o che rimanga dove ſi trova, quando ciò ſia compatibile nel proſeguimento colla natura, e colle leggi del giuoco.

XIII. Chi offende il Re nemico, per legge di giuoco è obbligato ad enunciare lo Scacco; altrimenti il Giuocatore del Re offeſo non è tenuto al riparo. Se però il primo dirà *Scac-*

co

to nel seguente suo colpo, ciascuno ripiglierà il suo ultimo tratto come falso, e il Re offeso dovrà ripararsi. Che se passati per l' una parte, e per l' altra due tiri, si trovasse tuttavia il Re in offesa, comune farà l' azione del giuoco a monte, essendo comune, se non la malizia, almen l' errore, e la negligenza. Ognuno però s' intenderà decaduto dal suo diritto, quando siasi in qualche modo rimossa l' offesa, e riparato all' errore.

XIV. Comune sarà pure l' azione del giuoco a monte, qualora siasi incominciato il giuoco collo Scacchiere, e co' Pezzi mal posti, o con un Ped., o Pezzo di meno, che uno siasi dimenticato di collocare sul campo, o finalmente se i due Alfieri in proseguimento di giuoco si trovassero in case dello stesso colore, come di continua ripugnanza all' istituzione del giuoco.

XV. Qualunque diritto che in vigor delle leggi compete ad uno contro dell' altro, deesi allegare prima di muovere, altrimenti s' intenderà aver rinunziato; fuori del caso, che sottevi nel proseguimento qualche ripugnanza alla natura del giuoco, come si è stabilito nel numero precedente.

XVI. Chi fu indulgente nel rimettere all' Avversario qualche proprio diritto, che gli competeva in forza delle leggi, non può pretendere una pari corrispondenza, ne acquista l' azione per la reciproca.

XVII. Chi rimane col solo Re può pretendere il giuoco patto dopo il numero di cinquanta tratti, passati i quali l' Avversario offensore non ha più diritto di proseguire. Lo stesso s' intende in quei finimenti di giuoco, che per sentimento comune degli Scrittori hanno l' esito certo o di giuoco patto, o di giuoco vinto forzato, o regolare, quali sono gli enunziati nella terza Parte, e ne' quali chi pretende di vincere, passati 50. tiri prescrittigli dall' Avversario, perde il diritto di proseguire. Apparisce la ragionevolezza di questa legge, poichè si punisce la poca accortezza, e perizia di chi colla vittoria in pugno non sa prevalersi del suo vantaggio; dichiarasi il valore del Re, che da se solo, o con forze deboli ha saputo da tanti colpi schermirsi; e finalmente si previene la noja, che con insipido proseguimento di giuoco non a torto si recherebbe agli Spettatori.

XVIII. Per giuoco patto deesi intendere non tanto la Tavola, e lo Stallo, de' quali si è fatta la spiegazione nel Cap. secondo, ma qualunque altro giuoco, dove alcuno non può mattare il Nemico, non potendo chi rimane con qualche inutile superiorità di forze pretendere il giuoco *mezzo-vinto*, come offervano alcuni fuori d' Italia. Neppure adottiamo l' altro *mezzo-vinto*, che i Francesi ammettono, qualora s' eseguisce

ſce ſenza enunziare lo Scaccomatto da eſſi chiamato *Echec & mat avengle*, poichè non corre obbligo d' avviſare uno Scacco, che non può ripararſi.

XIX. Non è lecito ad alcun Giuocatore dopo il principio del giuoco ricorrere ad eſtranei ajuti, come a Libri, o Scritti anche ſuoi propri, per illuminarſi, o riſovvenirſi di qualche tratto, dovendo combatterſi colla ſola perſonale capacità. Molto meno ſarà permeſſo il chiedere, e profittare del parere di chi che ſia ſopra alcun tratto nè ſuo, nè dell' Avverſario; altrimenti nell' uno, e nell' altro capo il Giuocatore contrario potrà validamente proteſtare di non pagar la ſcommeſſa in caſo di perdita. Che ſe un Aſtante non ricercato, e di moto proprio ſomminiſtraſſe qualche lume ad uno de' Giuocatori, come queſti non è partecipe d' alcuna colpa, non dovrà nè meno ſoggiacere ad alcuna pena, e rimarrà perciò in libertà di fare qualunque tratto, benchè ſuggerito; reſtando ſolo al Giuocatore avverſario ſalva la ſua ragione contro il loquace per la refezione del danno. Il preſcritto di ſopra deeſi intendere ove non accada di doverſi interrompere il giuoco, e rimetterlo ad altro tempo per qualche ragione, o motivo; nel qual caſo la legge non può, nè pretende di provvedere.

XX. L' eſpoſte Leggi debbono intenderſi; primo: ove non militi qualche particolar convenzione, o legittima conſuetudine in contrario; mercecchè ogni Giuocatore è tenuto all' eſatta oſſervanza de' patti, e dee pure uniformarſi al Paeſe, ove giuoca. Secondo: qualora ſi combatta del pari, e ſulle regole ordinarie; poichè diverſe leggi dovrebbero ſtabilirſi ai giuochi d' obbligazione, o di vantaggio, i quali da me ſi ommettono, come fuori della naturale iſtituzione del giuoco, e perciò inutili al Giuocatore, che io prendo in queſt' Opera ad iſtruire.

CAPITOLO QUINTO.

Regole generali ſopra la condotta del Giuoco dal primo ſcioglimento de' Pezzi ſino alla fine.

§. I.

Sopra l' Apertura.

FAcciaſi l' apertura del giuoco per la via più breve, ponendo in attività co' minori tratti il maggior numero di combattenti; ma però in guiſa, che niuno ſia all' altro d' intoppo ſenza de-

degno motivo, e che niuno poſſa infeſtarſi dall' Avverſario ſenza ſuo ſconcio, o perdimento di tempo. Chi ſul principio avrà ben ordinato e diſpoſto il proprio campo di battaglia ſi vedrà fiorir nelle mani gli attacchi, e potrà promettersi il più felice proſeguimento.

Quindi non farà lodevole di ſpingere nel primo tratto la Ped. di Re, o di Donna, molto meno qualunque altra un ſolo paſſo; rimanendo così troppo chiuſo, e legato il proprio giuoco; e laſciando al nemico un più libero campo d' inoltrarſi, e diſporre gli attacchi.

E però quando poſſa riſpondersi nel primo tiro colla Ped. di Re due paſſi, ſenza metterla in preda, queſta farà la miglior giuocata di tutte, aprendoſi vantaggioſamente due Pezzi, cioè la Don., e l' Alf. di Re; il che non ſi ottiene da verun' altra Ped.; e quando non poſſa così riſpondersi, farà bene il farlo colla Ped. di Don. q. va, eſſendo la migliore dopo quella del Re.

Alcuni ripongono il principale uffizio de' primi tratti nel vantaggioſo collocamento delle Pedone, maſſimamente del centro; altri nell' indirizzo de' Pezzi a qualche proſſima offeſa contro del Re. Sempre che la qualità dell' apertura permetta queſto ſecondo ſiſtema, che tienſi ne' giuochi piani, ed altri ſimili, eſſo è tanto più preferibile all' altro, quanto più ſpedita preſenta la ſtrada della vittoria, ove il nemico declini dalla giuſta difeſa. Plauſibili per altro ſono ambi queſti ſiſtemi: il punto conſiſte nell' applicare il ſuo all' apertura che lo dimanda; anzi talora nel combinare le direzioni per l' uno, e per l' altro ſecondo l' invito che ſi riceve dai tratti dell' Avverſario; la qual cognizione aſſai meglio da lunga pratica, che da' precetti ſi acquiſta.

Una delle precipue cognizioni ſui primi colpi è quella della perdita, o del guadagno dei tempi, dai quali dipende ordinariamente il ſucceſſo del giuoco. In quattro modi ſuole perderſi un tempo: 1. giuocando un Pezzo, che l' Avverſario poſſa ribattere con un Pedone: 2. attaccandone uno, che il nemico avea deſtinato per altro luogo: 3. dando gli ſcacchi inutili: 4. facendo cambio, per cui un Pezzo contrario ſi ſciolga, e ſi chiami in attività. Uno di ſimili tiri falſi arriſchia il buon eſito della partita; perchè dietro la perdita di un tempo ne viene, che l' Avverſario o s' inſinua nelle voſtre trincee, o rende inabili i voſtri Pezzi, o ſi avanza colle Ped. per modo, che in fine prevaleranno alle voſtre. L' arte militare di queſto giuoco conſiſte principalmente nel guadagno de' tempi.

§. II.

Sopra l' Offesa, e la Difesa.

E' vantaggio l' aver in mano l' offesa, sì perchè si dà legge al nemico, e si porta il timore sopra di lui, come perchè uno sbaglio dell' offensore non suole che privarlo dell' utile, quello del difendente gli apporta danno.

Prima d' intraprendere un' offesa continuabile per più tratti, avverta il Giuocatore di assicurare il suo campo da ogni repentino ingresso dell' Avversario, per non essere obbligato al richiamo de' proprj Pezzi, il che produce la perdita di molti tratti non senza dannevoli conseguenze. Che se l' impiegar qualche tiro per assicurare il suo giuoco, farà sfuggire l' opportunità dell' offesa, sarà ciò minor male, che l' esporsi al pericolo di soffrirla.

Il metodo per intraprendere, ed eseguire un' offesa, consiste nel prefiggersi un vantaggio, che si speri conseguibile per la combinazione del giuoco, o per la minore destrezza dell' Avversario; e nel preordinare i proprj Pezzi, e divertire i contrarj in guisa che al nemico resti occulto l' intento, o allora solo si manifesti che l' offesa non abbia riparo. Soprattutto chi è in possesso di bell' attacco cerchi di farlo scoppiare a tempo, senza precipitarlo intempestivamente, e senza differirlo un tratto di più, per non dar comodo al nemico di scoprirlo, e di ripararlo. I tratti di due mire sono regolarmente i più ingannevoli, poichè l' Avversario sovente si appaga di averne scoperta una sola senza indagare più oltre.

L' offesa contro del Re dee tenersi di vista preferibilmente ad ogni altra, prendendo le più industri misure, per accertare la felicità dell' affalto: il quale però non ha sempre lo scopo dell' immediata vittoria, ma per lo più di qualche altro guadagno riportabile dalla necessità, in cui entra il nemico di riparare lo Scaccomatto. Mancando poscia l' offesa contro del Re, che sia impenetrabile ne' suoi approcci, dovrà il Giuocatore dirigere per allora le sue mire contro i Pezzi; offervando, quale possa più facilmente sorprendersi o con opportuno raddoppiamento, se fosse in coperta, o coll' inseguimento delle Pedone, se potrà rinferrarsi, o coll' attacco bicipite, se due Pezzi indifesi potessero in un tratto solo colpirsi.

Due specie di vantaggio può produrre l' offesa; l' uno di forze, l' altro di situazione. Quanto è facile di conoscere il primo, che è numerico ed evidente, altrettanto è difficile il discernere, e valutare il secondo, che consiste o nell' attacco attua-

tuale, o nel debito postamento di Pezzi, e Pedone per acquistarlo. Questo vantaggio di situazione alle volte svanisce, alle volte si accresce fino a dar la vittoria; ma il giudicare della sua esistenza, o del suo valore dipende dal ben calcolare le conseguenze di molti tratti, che non sempre si apprendono con chiarezza. Quindi avendosi l' arbitrio di acquistare o l' uno, o l' altro di questi vantaggi, dovrà il Giuocatore dubbioso appigliarsi a quello di forze, se fosse ancora d' un sol Pedone, sì per essere chiaro e presente, come perchè in progresso tira seco ancor l' altro di situazione.

Qualora poi il Giuocatore sarà soggetto a difendersi, dovrà investigare intimamente la ragione del tratto nemico, per conoscerne tutte le mire, e prevenirne le conseguenze: e se gagliardo temesse l' attacco, dovrà troncarne presto i progressi o col cambio de' più operosi Pezzi nemici, o con un tratto di difesa insieme, e d' offesa, per cui si debiliti, o ribattuta ne resti la minacciata invasione: e allora solo potrà lasciare il corso all' offesa contraria, quando abbia preparato un tiro coperto, che la rivolga in danno dell' Offensore.

Quando l' Avversario viene all' attacco d' un vostro Pezzo, l' ultimo studio sia quel di fuggire, dovendosi prima cercare un' offesa contro di lui, e questa mancando, è meglio per lo più difenderlo, che coprirlo.

E' solito, che chi sacrifica un Pezzo sia l' aggressore per molti tratti, e chi lo guadagna debba difendersi, finchè succedano varj cambi, e massime delle Donne. Soffra dunque il difendente l' infestazione avversaria, anche angustiando, e scomponendo alcun poco il suo campo, giacchè finiti gli sforzi dell' inimico, questi perde il vigore, e con esso dovrà perdere il giuoco. Acconciamente disse *Curzio* della viva guerra nel lib. 8. *Temeritas, ubi primum impetum effudit, veluti quædam animalia, amisso aculeo, torpet.*

Ove la natura, e costituzione del giuoco non somministri alcuna idea d' offesa, nè ponga in necessità di difesa (giacchè è contro le regole il far tratto indarno) dovrassi fare un tiro diretto a qualche utile scopo; come per es. sciogliere un Pezzo chiuso, o richiamarne un lontano, o arroccarsi, o al Re arroccato aprire un ritiro, come sarebbe lo spingere la Ped. di Roc. un p., il che però non è sempre bene, per ciò, che diraffi altrove: lo stesso è dell' unire i propri Ped., o procurare un cambio opportuno, oppure fare altri simili tratti, che sieno preservativi degl' insulti contrarj, o preliminari di qualche offesa contro il nemico.

Spesse volte anche addiviene di non poter eseguire una re-

gola, senza mancare ad un' altra; nel qual caso dovrà offervarfi la più intereffante nelle circoftanze del giuoco. Comple affai volte raddoppiare un Ped. per aprire una fila, chiuderfi un Pezzo, per acquiftare il centro, foffrire un Cav. impegnato per confervare un Pezzo operofo, perdere l' arroccamento per ritenere l' attacco, e così d' altrettali pregiudizj, che reftano compenfati per altra parte.

Finalmente in qualunque fiafi coftituzione di giuoco abbianfi fempre preferti alla mente quelle regole, che dagli Autori diconfi prudenziali, le quali eflendo recentemente efaurite dall' *Anonimo Modenefe*, con una leggiadra non meno, che foda iftruzione, faranno l' oggetto del feguente Capitolo.

§. III.

Sopra i Cambi.

E' Regola generale in ogni contratto di non eseguire i cambi ful vantaggio preferte, ma fulla fituazione, che ne rimane.

E' tiro di prudenza il venire al cambio de' Pezzi; 1. qualora trattifi di prevenire il nemico, o fraftornarlo da qualche idea di preparata offefa: 2. fe fiafi inferiore di fituazione, avendo per ef. il proprio Re efpofto, o i Pezzi intoppati, onde acquiftar tempo a meglio ordinare il proprio campo: 3. quando fiafi fuperiore di forze; provando allora il nemico un doppio indebolimento, uno, cioè, dalla mancanza del Pezzo cambiato, l' altro dalla minore attività de' Pezzi, che gli rimangono, i quali quanto fono minori di numero, tanto più facilmente reftano oppreffi da una forza maggiore.

Prima di rifolvere il cambio fa duopo riflettere, che quantunque regolarmente fia bene di effere il primo a cambiare, obbligando così il nemico a un tratto per lo più neceffario, quale fi è la ripreffa, ed acquiftando il tratto dopo di effa; pure talvolta è bene di lafciar prima prendere all' altro, per potere, ripigliando, porre un Pezzo in azione, fdoppiare un Ped., aprire una fila, o avere altro vantaggio preveduto per tempo fulla coftituzione del giuoco, che dopo il cambio fi forma. E però per ef. un Rocco guardato dal fuo compagno qualora poffa cambiarfi con un Rocco nemico fimilmente guardato, è meglio regolarmente che non prenda, ma venga preso, per ritenere il poffeffo della ftefsa fila nel ripigliare. Per l' eguaglianza de' cambi fi ricorra al Capitolo terzo di queffa Parte.

§. IV.

§. IV.

Sopra l' Arroccamento.

E' meglio arroccarſi per elezione, che per neceſſità di difeſa; potendoſi nel primo caſo collocare il Roc. a portata di operare con più ſpeditezza; e però non ſarà mai errore l' arroccamento ſollecito, col quale anche ſi aſſicura il Re dalle prime inſidie tendenti a rimoverlo dalla propria caſa. E' meglio regolarmente l' arroccarſi dalla parte del Re, poichè dall' altra i ſuoi Pezzi ſono men pronti al ſoccorſo, ed i nemici più arditi, e liberi per infeſtarlo.

Se però ſeguano da principio varj contratti, e principalmente delle Donne, molte volte è meglio mantenere il Re in campagna; perchè queſti potrà più facilmente, e con maggiore preſtezza accorrere, ed inſinuarſi ove il biſogno lo chiami. Quale ſia preciſamente la miglior poſizione del Re, e del Roc. non può definirſi; dipendendo dalle differenti relazioni col giuoco nemico, e dalle mire, che ſi formano del proprio appoſtamento. Per altro chi ha il primo tratto, ſtimo che poſſa ugualmente bene arroccarſi col Re in caſa di Roc., e col Roc. in caſa d' Alf., *ovv. col Re in caſa di Cav.*, e col Roc. in caſa di Re, benchè queſto ſecondo arroccamento non ſia tanto fertile d' avvenimenti, e d' inſidie, come lo è il primo, e come ſi vedrà praticamente a ſuo luogo. L' arroccamento poſcia alla calabriſta, cioè Re in caſa di Cav., e Roc. in caſa d' Alf. non è plauſibile *in chi* ſorti *il primo tratto*, per eſſere unicamente diffenſivo.

Così prima, che dopo di eſſerſi arroccato è lodevole il mantenere nelle loro caſe le due Ped. di Roc., e Cav., che coprono, o coprir debbono il Re traſportato, per conſervarſi la libertà di ſpignere o l' una, o l' altra in qualunque aſſalto, che contro il Re ſi dirigeſſe: e benchè queſto precetto ſia antico al pari di *Damiano*, e di *Lopez*, che furono i primi a laſciarcelo; pure molti de' noſtri Giuocatori ſuperficiali non l' hanno per anche adottato; poichè muovono quaſi ſempre ne' primi tratti la Ped. di Roc. un p., credendo di riportar due vantaggi; l' uno d' impedire a certi Pezzi contrarj l' avanzamento; l' altro di preparare al proprio Re una ritirata; nè s' accorgono di un doppio pregiudizio, che lor ne deriva; il primo di ommettere un tiro, che ſervir potrebbe di migliore progreſſo al loro giuoco; il ſecondo di dare anzi al proprio Re una men ſicura difeſa per le più accertate miſure, che può prendere l' Avverſario dipendentemente dal già moſſo Pedone. Non ne-

negasi qualche incontro, in cui sia giovevole il recedere da questo precetto; ma l' eccezione di una regola appunto serve per riconoscerla, e confermarla.

§. V.

Sopra il Re.

NOn è l' arroccamento la sola cura, che debba aversi pel Re. Quanto è interessante in ogni tempo la sua sicurezza, altrettanto impegnata, e vigilante convien che sia l' attenzione sopra di lui. In qualunque situazione si trovi, sarà buona regola di non allontanare da esso per più tratti la sua Donna, che i Giuocatori inesperti mandano alcune volte all' acquisto d' una Ped., o anche d' un Rocco; ma non potendo speditamente restituirla all' ajuto del Re, trovano poi pernicioso il guadagno. Dove manchi la Donna, o dove da se sola non basti, dovranno supplire altri Pezzi, che stiano alla guardia delle case circonvicine per impedire, o rendere infruttuosi gli Scacchi. Circa questi sono osservabili quei di Cav., che non si coprono: e per gli altri che ammettono la coperta, suol essere più espediente di farla con Pezzi, che feriscano l' offensore; giacchè non restano impegnati, nè soggetti a raddoppiamento d' offesa; ma sopra tutti sono da temersi gli Scacchi doppj, che sforzano sempre al movimento del Re. Ove però lo Scacco non venga minacciato se non col Pezzo da discoprirsi, è regola d' investire lo stesso Pezzo, per difendersi colla presa.

Contro il Re nemico non debbono eseguirsi tutti gli Scacchi, che si presentano, i quali anzi possono dargli occasione che si ricoveri, o si fortifichi meglio; ma quelli solo debbono darsi, che sono proficui, o perchè gli levino il comodo d' arroccarsi, o perchè coprendosi, lasci un Pezzo indifeso, o abbandoni un attacco, o soffra un cambio ineguale; oppur anche per oggetto della propria miglior situazione, come di guadagnare un tratto, d' inoltrare, o di sciogliere un Pezzo, o di accorrere a qualche necessaria difesa. Soprattutto trovandosi il Re avversario in campagna, fa d' uopo stringerlo con gli Scacchi più operosi, che lo sforzino ad esternarsi vie più; giacchè oltrepassando le file delle sue Ped., quando tre Pezzi possano infestarlo, raro sarà il caso, che non soccomba al matto.

Ma quanto è pericoloso l' avere il Re esposto fra molti Pezzi, altrettanto lo è il dimenticarselo a casa in fine di giuoco, dove la battaglia sia ridotta fra le Pedone. Allora non debbono servire più di frontiera al loro Re; ma è anzi di regola che

che questi preceda alle medesime, e faccia loro da Condottiere, per garantirle dal Re nemico, per impedire l' avanzamento delle contrarie, e per far succedere i cambi, che gli producano vantaggiosa la situazione delle altre. Oltrechè in fine di giuoco il Re fa le veci così ad offesa, come a difesa d' un valoroso Uffiziale, ed opera poco meno d' un Rocco.

§. VI.

Sopra la Donna.

LA Donna, che è l' Achille di questa guerra, merita bene, che il Giuocatore abbia la più intima conoscenza del suo valore. Ella presta una difesa valida, continua, ed estesa a tutto il proprio campo per la prontezza di accorrere dovunque l' uopo la chiami: tale attività deriva, siccome è chiaro, dall' avere la Donna il movimento come Roc., ed anche come Alf. del colore di quella casa, ove la stessa di mano in mano si trova; le quali forze la rendono ancor superiore a Roc., ed Alf., giacchè *Virtus unita fortior*.

Da ciò si deduce, non esser lodevole di fissarla alla guardia d' un Pezzo, o Ped., che abbia altro scampo, e nemmeno di allontanarla per un picciol guadagno dal corpo delle sue truppe, le quali senza la poderosa di lei assistenza potrebbero restar esposte a qualche fatale invasione.

Colla sua attività si distingue in ogni maniera d' attacchi, e massime di doppia mira: e però essendosi nell' apertura del giuoco indirizzati i Pezzi all' offesa del Re, per lo più ella succede a dar loro l' opportuno rinforzo, per rendere fruttuoso l' assalto, come accade sovente coll' ingresso nella 5. sua, o 5. del Roc. di Re, o nella 3. del suo Cav., o 4. del suo Roc., il che si vedrà principalmente nel giuoco piano.

Benchè in qualche particolar situazione possa la Donna restare da' Pezzi nemici inviluppata in maniera, che non abbia più scampo, e perciò debba perdersi; pure per essere di tanto valore, rare volte si dà per vinta, quand' anche sembri racchiusa: poichè abbisognando al nemico l' uso di molti Pezzi, parte ad offesa di quella, e parte a difesa de' proprj, e segnatamente del Re; trova essa Donna il mezzo di chiamare a se alcun Pezzo, che venga a liberarla, o a far costar cara al nemico la ricercata di lei prigionia.

Verso il fine della battaglia obbliga l' Avversario, che sia privo della sua Donna, benchè superiore di forze, a porsi nella più stretta difesa, col situare i Rocchi, ed i Cavalli in reciproca

ca guardia; e non avendo gli Alfieri questo scambievole ajuto, dovranno procacciarlo dalle Pedone, o dalla vicinanza al proprio Re; il quale spesse volte resta soggetto alla tavola del sempre Scacco, per cui la Donna è sommamente operosa.

Dopo aver riportati al suo campo i maggiori vantaggi, non ricusa in fine di dargli l' ultimo col generoso sagrifizio di se medesima, che tante volte è l' unico mezzo di acquistare una plausibile sorprendente vittoria, come ognuno potrà riscontrare tanto nelle aperture, che ne' partiti.

§. VII.

Sopra le Torri.

IL Rocco essendo più valoroso, che ardito, non dee sul principio esporsi a battaglia, dove fra la mischia nemica degli Alf., Cav., e Ped. resterebbe facilmente preso, o almen rinserrato.

Sarà però bene, che ambe le Torri acquistino il più presto possibile la comunicazione fra loro; e facendosi nel giuoco una fila aperta, è ordinariamente vantaggio l' esserne il primo occupante.

Sulla fine del giuoco aumenta così la propria forza, che talvolta patta contro la Don., ed è mirabile per la tavola, come si noterà nella terza Parte, che tratta de' Finimenti.

Deesi impedire, per quanto è possibile, il raddoppiamento delle Torri contrarie, non solo contro i Pezzi impegnati in coperta del Re, o della Don., ma ancora quando vi è uno squarcio, o rottura nel giuoco; onde in tal caso è bene di cercare il cambio di qualcuno di detti Rocchi.

Giova pure avvertire di non lasciarsi chiudere il proprio Rocco in fine di giuoco, all' occasione di volere con esso impedire l' avanzamento della Ped. di Roc. contr. ponendosi nella seconda sua, o nella propria casa contro il Ped. giunto alla 6., o 7. sua: poichè se il nemico oltre il detto Ped. avrà un Alf., potrà con esso chiudere il Roc., mettendosi nella 7. casa del Cav., oppure nella casa del Cav. contr. guardato dal suo Pedone.

§. VIII.

Digitized by Google

§. VIII.

Sopra gli Alfieri.

LA miglior posizione degli Alfieri in principio di giuoco, e massime dell' Alf. di Re, si è nella 4 casa del suo compagno, dove opera negli attacchi mirabilmente. Quindi sarà bene di opporre all' Alf. di Re contr. il proprio Alf. di Don. nella 3. del Re, anche a costo di raddoppiare un Ped., e sarà bene altresì di cambiarlo o con questo, o con altro Pezzo presentandosi l' occasione. Non potendo eseguirsi il collocamento degli Alf., ove sopra, la miglior posizione rimane loro nella 3. casa di Re, e di Donna; giacchè non le sole Pedone, ma anche i Pezzi sono regolarmente più attivi verso il centro, che verso i lati.

Si osservi per regola generale, che quando si è forte in Pedone, è lodevole il porre in cambio gli Alf. dell'Avversario, per essere più atti delle Torri a fermare il corso delle Ped. medesime.

Quando si ha l' Alf. bianco, bisogna ordinar la Ped. sopra le case nere; potendo così l' Alf. *servire* a scacciare il Re, o altri Pezzi, che vogliono entrare per mezzo di esse. Pochi Giuocatori fanno questa osservazione, che è assai vantaggiosa.

Quantunque gli Alf., e i Cav. niente differiscano nel loro valore; qualche differenza però talvolta cagionasi dalla condizione del giuoco, o dall' affezione de' Giuocatori, o da miglior destrezza nel maneggiare più l' uno, che l' altro. Ma perchè alcuni vogliono, che il Cav. *sia migliore*, ed altri l' Alf., non dispiacerà d' osservare nel presente paragrafo le qualità dell' Alf., per cui sembra più degno del Cav., e nel seguente le qualità del Cav., per le quali pare superiore all' Alf., e però

1. L' Alf. percuote più da lungi, che non fa il Cav.

2. Ambi gli Alf. uniti al Re danno il matto al Re solo; non così ambi i Cavalli.

3. I due Alf. serrano la strada a somiglianza del Roc, ond' è impedita l' entrata al Re nemico, nel che mancano i Cavalli.

4. La Don. vince più facilmente, e più spesso contro i due Cav., che contro i due Alfieri.

5. Un Alf., ed un Ped. unito guardansi reciprocamente: tale possanza non trovasi nel Cavallo.

6. L' Alf. nel coprire il suo Re da traverso, quando è stato percosso dallo Sc., difende, ed offende: ciò non si dona al Cavallo.

7. L' Alf. in compagnia del Roc. vince regolarmente il giuoco contro il Roc., al che non arriva il Cav.

8. Il Re contr. non può investire l' Alf. e prenderlo, come può inseguire, e prendere il Cav., che trovisi in certe case.

9. L' Alf. può tener sequestrato il Cav., e vietargli l' uscita, fino a tanto che arrivi il Re, o altro Pezzo, che lo guadagni, come se il Cav. fosse in qualunque casa delle ultime dello Scacchiere, e l' Alf. si ponesse nella 4. casa per linea retta inclusivamente distante da quella, dov' è il Cavallo: al che non giova il Cav. contro l' Alf.

10. Collo scoprire l' Alf. si può dare Scacco di due; al che è impotente il Cav.

11. L' Alf. patta molte volte contro Roc., e Ped., non così il Cavallo.

12. Finalmente il Ped. del Roc. talora può giugnere a farsi Don. contro il Cav., ma non già contro l' Alfiere. Così pure altre prerogative possono ritrovarsi nell' Alf., che si scoprono all' occasione de' giuochi.

§. IX.

Sopra i Cavalli.

LE qualità del Cav., per le quali sembra superiore all' Alf. sono le seguenti, cioè:

1. Il Cav. in compagnia del Ped. di Roc. vince regolarmente contro il Re solo; il che non può far quell' Alf., che non ferisce l' ultima casa, o cantone, ove aspira di farsi Don. il detto Pedone.

2. Allo Scacco del Cav. non vi è coperta, che è gran riparo del Re; come vi può essere allo Scacco d' Alfiere.

3. Il Re percosso da Scacco di Don. tre case inclusivamente distante per linea retta, coprendosi col Cav. non può avere un nuovo Scacco da quella nel tratto seguente; il che non può fare l' Alfiere.

4. Il Cav. ora trovasi in casa bianca, ora in casa nera, che è gran vantaggio per inseguire, o prendere i Pedoni, o per altre utilità; il che non è permesso all' Alf., ond' è, che l' Alf. è padrone della sola metà dello Scacchiere; cioè de' quadretti del suo colore; laddove il Cav. percorre tutte le case; anzi può farlo senza ritoccarne veruna in soli salti 64., come vedesi dalle tre elegantissime tavolette dimostrative portate dal Sig. Jacopo Ozanam Francese nelle sue Ricreazioni matematiche, e registrate in fine del presente Capitolo; il che dimostra la perfetta pro-

por-

porzione, che ha il salto tuttocchè obliquo del Cav. sopra un quadrato.

5. Il Cav. salta sopra qualunque Pezzo, o Ped., preminenza ad ogni altro Pezzo negata.

6. Il Cav. in molte case può offendere otto Pezzi: tanta forza non vedesi nell' Alfiere.

7. Ambi i Cavalli si guardano con difesa reciproca, il che manca agli Alfieri.

8. Ne' giuochi intricati il Cav. entra, e rompe il campo nemico con miglior opra, che non fa l' Alfiere.

9. Il salto del Cav. è tale, che non può aversi con altro Pezzo: ove il moto dell' Alf. può aversi dal Re, dalla Don., e dalla Ped., quando dà sc., o prende.

10. Il Cav. può da se solo dare lo *Scaccomatto affogato*; il che non può l' Alf., o altro Pezzo.

11. Finalmente chi ha un Cav. sostenuto da due Ped., come per es. dalla Ped. d' Alf. di Re, e di Don., alle 4., ed il Cav. alla 5. di Re, senza che alcuna Ped. contr. possa offenderlo, vale almeno quanto un Roc., perchè incomoda talmente il nemico, che sarà esso obbligato il primo a cambiarlo: nel qual caso unendosi le stesse Ped., e divenendone una passata, dovrà probabilmente far costare all' altro un Pezzo per impedirlo dal far Donna. Possono ancora ritrovarsi altre buone parti nel Cav., che si conoscono colla pratica del giuoco.

§. X.

Sopra le Pedone.

E' così necessario il custodire ben regolate le proprie Pedone, che una soltanto, che perdasi senza compensazione, anche nei primi tratti, basta benissimo a rendere il giuoco di sua natura perduto; come ne sono rimasti convinti sullo Scacchiere varj incrediuli Giuocatori.

Affinchè però il giuoco possa dirsi di sua natura vinto pel vantaggio d' una Ped., bisogna non solo, che questo vantaggio sia intiero, e non diminuito da circostanze di situazione, ma inoltre che sia di una Ped. in natura, e non già incorporata nel valore di qualche Pezzo; come sarebbe in chi avesse due Pezzi minori a confronto di un Rocco nemico; non potendo una Ped. incorporata regolarmente aumentare la propria forza nella misura, che fa la Ped. effettiva: anzi abbiamo la regola, che *ne' Finimenti di giuoco senza Pedone un Pezzo minore di più non basta a dar la vittoria*; laddove se in luogo di detto Pezzo si

avessero tre *Pedone*, o anche due solamente, il giuoco si vincerà, salvo le specialità de' Partiti.

Pertanto il primo pensiere, che aver dee un Giuocatore, si è quello di ben giuocar le Pedone, che formano i primi attacchi, e le prime difese; dalla cui buona, o cattiva disposizione dipende ordinariamente la vincita, o la perdita del giuoco; talchè il *Philidor* le chiama *l' anima degli Scacchi*.

Se si avranno le Ped. di Re, e di Don. alle 4. case, non è bene regolarmente spignerne alcuna, a meno che l' Avversario non obblighi al cambio, o all' avanzamento del Ped. investito; poichè ivi collocate impediscono molto i Pezzi contrarj dall' insinuarsi nel giuoco. Questa regola può servire egualmente per tutti i Pedoni così situati.

Le stesse Ped. di Re, e di Don. sono le più valorose; perchè, occupando il centro, impediscono meglio l' attacco de' Pezzi nemici; e però alle Pedone del centro è bene l' unirvene delle altre, qualor si possa.

Sulle Pedone degli Alfieri alcuni danno per regola di giuocarle due passi, prima del Cav. alla 3. d' Alf., per non renderle inoperose: ma rare volte può mettersi in pratica, o per non differire l' uscita del Cav., o per doversi spingere un solo p. la Ped. d' Alf. di Don., o per altri degni motivi: e però in vece di suggerire quest' avvertenza per una regola, si lascia al discernimento dello Studioso il conoscere i casi di praticarla.

Per regola generale non deesi così facilmente determinare di spignere le Pedone dell' ala dritta, o sinistra, prima che il Re avv. siasi arroccato; perchè probabilmente egli si ritirerà dalla parte delle Pedone meno avanzate, e conseguentemente meno in istato di nuocere.

Una Ped. raddopp. quando è attorniata da un gruppo di tre, o quattro non può dirsi svantaggiosa.

Il peggior doppiamento di Ped. è quello, che succede in fila di Rocco, sì perchè la doppiata diviene mezza Pedona per la qualità della fila, come perchè amendue perdono il reciproco appoggio; e però non arrivano al valore d' un' intiera Pedona. Per lo contrario il doppiamento della Ped. di Roc. in fila di Cav. regolarmente non nuoce.

Una Ped. separata dalle sue compagne difficilmente può far fortuna.

Una Ped. passata, che non può essere fermata dall' Avversario, che con i Pezzi, può facilmente costargliene uno, per impedirla dal farsi Don., dicendo il Vescovo *Vida*, che a tali sciolte Pedone

adii-

. . . . . *adiicit alas*
Gloria præpetibus plantis, & plurima merces.

Le Pedone troppo avanzate regolarmente ſi contano per perdute: ond' è che due Pedone alle 4. hanno ſovente più valore, che alle 6., perchè eſſendo così lontane dal corpo dell' Armata, poſſono paragonarſi alla ſentinelle morte.

In fine avverta chi ha un Ped. di meno, di non far cambio di tutti i quattro Pezzi minori, ma ne conſervi almen uno, per poterlo ſacrificare nella Ped., che reſtaſſe di più al nemico; e così più facilmente avrà il patto.

Tavole citate di ſopra al §. IX.

I. DE M. DE MONTMORT.

1	38	31	44	3	46	29	42
32	35	2	39	30	43	4	47
37	8	33	26	45	6	41	28
34	25	36	7	40	27	48	5
9	60	17	56	11	52	19	50
24	57	10	63	18	49	12	53
61	16	59	22	55	14	51	20
58	23	62	15	64	21	54	13

II.

II. DE M. DE MOIVRE INGLESE.

34	49	22	11	36	39	24	1
21	10	35	50	23	12	37	40
48	33	62	57	38	25	2	13
9	20	51	54	63	60	41	26
32	47	58	61	56	53	14	3
19	8	55	52	59	64	27	42
46	31	6	17	44	29	4	15
7	18	45	30	5	16	43	28

III. DE M. DE MAJRAN.

40	9	26	53	42	7	64	29
25	52	41	8	27	30	43	6
10	39	24	57	54	63	28	31
23	56	51	60	1	44	5	62
50	11	38	55	58	61	32	45
37	22	59	48	19	2	15	4
12	49	20	35	14	17	46	33
21	36	13	18	47	34	3	16

CA-

CAPITOLO SESTO.

De' Precetti Prudenziali.

1 NOn si accinga il Giuocatore a questa battaglia, che a mente tranquilla, e raccolta, poichè impaziente, o distratto per un sol colpo corre rischio di perdere il frutto di tutti gli altri. Quindi la parte fisica ancora dovrà essere nel suo miglior equilibrio: e giacchè l' uomo non è sempre uguale, sappia conoscere il suo giorno.

2. La grandezza del quadro, e la forma de' Pezzi non sia molto diffimile dall' usato, poichè altrimenti non possederà il Giuocatore l' intima attualità delle forze, farà i tiri superficiali, e sarà soggetto alle sviste. Anche l' uso de' bianchi, o neri massime per la situazione del Re, che gli uni presentano a destra, gli altri a sinistra, conferisce ad internarsi con giusto calcolo nelle conseguenze de' tratti: onde dovrà lo Studioso o avvezzarsi all' indifferenza, o almeno porsi in possesso d' alcune aperture sul colore men familiare, per assicurarsi della giustezza, de' primi colpi, che sovente son decisivi. Parimente dovrà contenersi sul rigor delle Leggi, non ostante qualunque indulgente Avversario; mercecchè ne' casi di dover osservarlo l' abito opposto gli renderà la mano corriva, e i suoi tiri saranno prima fatti, che risoluti.

3. Sul principio della battaglia sarà lodevole di tentare un' apertura già preparata, in cui possediamo a fondo la sequela de' tratti più insidiosi, e più giusti; sì perchè l' Avversario coll' attuale veduta non può giugnere alle nozioni, che noi abbiamo da precedente disamina, come perchè ricorrendosi più alla memoria, che al raziocinio, meno si affatica la mente, e più vigorosa ed abile si conserva al proseguimento. Queste studiate aperture saranno come la carta geografica, che presenta le strade, e le distanze, e mostra gl' intoppi, e i pericoli tanto meglio evitabili, quanto più preveduti. Su questi tratti di memoria alcuni soggiungono, che debba eseguirsi una franca celerità, o per essere più atta ad imporre, o perchè invita il nemico a seguirla.

4. Compagni del buon Giuocatore sieno il coraggio da un lato, e la diffidenza dall' altro; il primo per non avvilirsi, la seconda per non essere soverchiamente animoso. Il troppo timido è sterile negli attacchi, trova gl' inciampi dove non sono, si perde in difese superflue, e curando ogni piccolo male, spesse volte lo esacerba, ed accresce.

Con-

Curando fieri quædam majora videmus.
Vulnera, quæ melius non tetigisse foret. = Ovid. =

Il troppo ardito crede facilmente ciocchè desidera, si compiace dei pericoli per la gloria di superarli, non misura l'assalto colla resistenza nemica, e dopo il piacere di essere stato aggressore per varj tratti, infin del conto rimane inferiore, e soccombe. A ben contenersi, non sarà inutile la massima del celebre *Baldassare Graziano* nel suo Uomo di Corte, d'intraprendere le cose difficili come facili, e le facili come difficili, per evitare il timor nelle prime, e la troppa fidanza nelle seconde.

5. Ma poichè non potrà il Giuocatore diffidar di se stesso con Avversario di più lieve armatura, si assicuri almeno di valutarlo adeguatamente; mercecchè regolandosi con disistima sopra di lui, può di leggieri fidarsi troppo, e così prendere l'affare all'infretta, o ascoltare il prurito di qualche generosa eleganza sulla veduta di rinfrancarsi, ma vanno poscia deluse queste lusinghe, e non trova più il destro di ricattare il perduto. Ritenga dunque per massima, di scemare a se medesimo un grado di stima, e donarlo al nemico, per risolvere con giusta misura i suoi colpi: col che verrà pure a moderare l'avidità di voler sopravvincerlo, che è sempre pericolosa, producendo l'impazienza, ed il precipitato giudizio. Ma è così difficile a certuni l'offervare il precetto della giusta stima dell'inimico inferiore, che hanno perfin bisogno (ch'il crederebbe?) d'ingannare se stessi, col supporre alla propria immaginazione altro più forte competitore.

6. Gioverà assaissimo il tenersi in esercizio di giuoco, poichè conserva la mente svegliata, e disposta a quell'arco teso, che qui si richiede incessantemente; volendosi per altro, che lo stesso esercizio sia temperato e discreto; per non esporsi a stanchezza, e perchè il troppo diminuisce il piacere, e fa languire la gara. Avverta però lo Studioso, che quanto gli sarà proficuo l'eleggere competitori di lui più saputi, e massime di vario umore, e sistema; altrettanto gli sarà svantaggioso il battersi spesso con Avversario inferiore: imperocchè manca lo stimolo all'acume dell'intelletto, e si forma l'abito alla negligenza, o all'azzardo, che difficilmente poi si corregge; insegnando l'esperienza, essere minor male il niun esercizio, che l'averlo con chi non esige l'estimazione. Che se a tale Avversario accordar volesse un vantaggio, astengasi dal dargli Pezzi, o Pedoni, per non deviare dai tratti già stabiliti per li migliori nelle aperture de' giuochi; ma gli permetta piuttosto di correggere un dato numero di colpi mal avvertiti, o di prendersi il primo tratto, o di contare il patto per vinto; col che potrà ritenere in-

va-

variabilmente le prime uscite, e non sarà obbligato a scansare con un nemico le mosse adottate con l' altro.

7. Sarà espediente l' aver contezza non meno del temperamento, che dell' uso del proprio competitore. Rispetto al primo, se sia servido, o freddo, per ribatterlo col vestire il carattere opposto, giacchè le menti di soverchiante calore si fiaccano sotto i giuochi duri e serrati, e le pacifiche soglion sorprendersi colle vivacità. Rispetto all' uso, per tirarlo nelle aperture meno a lui famigliari, per ritorcergli in danno le sue con impensate sortite, per cambiargli i Pezzi, che volentieri conserva, e per applicare gli stratagemmi al suo debole, anche temporeggiando opportunamente sull' aspettativa d' un tratto a lui prediletto.

8. Quindi due prudenti riflessioni per noi si raccolgono. La prima, di non praticare con troppa frequenza la stessa apertura, o difesa; ma variare l' una e l' altra sovente, per non dar luogo al nemico di attenderci al varco con qualche precordinata macchinazione. E' facile colpir quell' augello che vola dritto, non quello che rompe spesso il suo corso. La seconda, di non avere parzialità per certi Pezzi, e nè pur per la Donna, che alcuni sottraggono sempre dal cambio, per non privare il giuoco di quello spirito, che vi sparge un Guerriero sì valoroso. Questa parzialità suggerisce appunto all' Avversario di provocarci al contratto di essa, o per combattere il nostro genio, o per guadagnare un tempo nel nostro ritiro, che spesso gli basta per acquistare un avanzamento, o un attacco: e però prescindendo da circostanze, che richiedano la conservazione d' un Pezzo sostenitore di qualche intrapresa, si adotti per regola l' indifferenza de' cambi eguali.

9. Che se l' incontro ci presenterà un incognito Competitore, sovvengaci, che l' immaginazione aggrandisce gli oggetti non conosciuti; donde nasce un timore ugualmente pernicioso, che mal fondato, contro cui dobbiamo appunto premunirci coll' avvertenza di quest' inganno; guardandoci però dalle obbliganti espressioni, colle quali affettano alcuni la pochezza de' propri lumi, giacchè sotto la cappa dell' umiltà potrebbero coprire un animo di sorpresa. Chi fosse troppo credulo, vada a combattere coll' celebre Statua di Vienna, che giuoca senza parlare, e sarà immune dall' essere lusingato. Io porto opinione, che fosse immune ancora dal perdere, se tratto per tratto non venisse regolata e diretta da un Giuocatore; altrimenti l' Artefice non verrebbe da meno d' un nuovo Prometeo, che avesse rapito il fuoco celeste per animar delle Statue.

10. E poichè da nuovo Giuocatore talora sortono anche

nuove aperture, le cui insidie essendo implicate, non possono analizzarsi sul campo; perciò dovremo in tal caso fortemente attaccarci ai generali principj del pronto scioglimento de' Pezzi, del preventivo acquisto del centro, del sollecito arroccamento, e di tutti i possibili cambi, che tronchino i primi agguati; come pure dovremo avvertire di non tenere i nostri Pezzi in coperta, di non avanzarli soggetti alla fuga, di non discostarli senza facil ritorno, con altre simili regole dai Maestri pratici esposte, che si omettono in questo luogo, giacchè la parte prudenziale suppone l' istruzione sulla materia. Siccome poi sogliono essere più occulti, e pregiabili i tiri di doppia mira, così ottima sarà la massima, di supporre appunto nell' Avversario, che ogni suo tratto sia diretto a più scopi; e però non dovremo giammai rispondere, che colla piena persuasione di averli tutti investigati, e scoperti; osservando in tali nuove aperture di non far colpi arditi, ma di contenersi con quella circospezione, con cui si metterebbe la mano nel rosajo, per cogliere il fiore senza puntura. Solo potrà recedersi da quest' avvertenza, ove il giuoco si fosse fatto inferiore, e a poco a poco qual etica febbre ci conducesse a perire; poichè in allora giova più il giuocar di sorpresa, che di regola, e meglio che a passi lenti potremo sperare con tratti vivi anche rischiosi di rinfrancarci.

11. Ma come sapremo noi con qualunque Avversario o cognito, e sconosciuto prudentemente condurci, se prima non conosciamo i nostri pregiudizj e difetti, che sì sovente l' amor proprio ci nasconde? Cerchiamoli dunque partitamente, giacchè il maggiore sarebbe quello di adulare noi stessi: e potendo trovarsi ancora nell' inimico, gioverà nell' uno e nell' altro aspetto l' esaminarli.

12. Pregiudizio è di molti l' essere o troppo celeri, o troppo pesati nella risoluzione del tratto. Il Giocatore troppo sollecito fa i colpi più vivaci, che sodi, sbaglia spesso nel calcolo, sceglie le difese superficiali, e fa scoppiare anzi tempo gli attacchi: il troppo lento si confonde ne' molti dubbj, si scorda ciocchè osservò da principio, e colla troppo intensa, e cupa speculazione si rende inabile a ben finire un sol giuoco; poichè la mente oppressa dal lungo peso perde il vigore, e si lascia condurre al sofisma. Quindi sarà parte della prudenza l' usare una sobria applicazione, che lasci la mente vivida, e chiara; al che conferisce il pigliar pausa, e divagamento nell' intervallo del tratto nemico: e se il Giuocatore per qualche duro involucro entrasse in eccedente violenza di se stesso, determini sul momento di eleggere la via più naturale, e più semplice e piana, sendo in tal caso più lodevole il declinare gl' impegni, che il superarli.

13.

Digitized by Google

13. Due altri eſtremi egualmente nocivi ſon quelli, di eſſere il Giuocatore troppo facile o a prometterſi, o a diſperar la vittoria. Chi ſe la tiene ſicura abbia preſente, che non baſtano tutti i vantaggi, nè ſempre, per conſeguirla, e che un piccolo inciampo può farla ſparire; anzi chi è padrone di vincere perde più facilmente per l' eccеſſiva fidanza, dicendo il *Veneſino*

. . . . . *tolle periclum*,
Jam vaga profiliet frenis natura remotis.

Chi poi ſi crede perduto, moſtri pure al nemico una tal perſuaſione, ma intimamente non abbandoni mai la ſperanza, nè l' attenzione rallenti, ma piuttoſto raddoppi il coraggio e l' ardore, cercando il colpo, che d' improvviſo cangiar poſſa la faccia del campo, col rendere la ſituazione prevalente alla forza: ed anche arrivando all' eſtremo caſo di vedere imminente la perdita, aſcolti i dettami di qualche ingegnoſa temerità, che talvolta reſta giuſtificata dalla fortuna, col ripetere a ſe ſteſſo quanto cantò il Vate, onore dell' Italiano coturno

Leon piagato a morte
Guarda la ſua ferita,
Sente mancar la vita,
Nè s' avviliſce ancor.

14. Proprio de' giovani, e de' collerici è il laſciarſi abbattere da eccеſſivo rincreſcimento per un giuoco perduto. Queſto è uno de' più pernicioſi difetti, poichè introduce l' avvilimento del cuore, ed influiſce moltiſſimo nell' attività, e chiarezza dell' intelletto. Quindi ſpeſſo addiviene, che tra due Giuocatori anche uguali l' uno acquiſta ſull' altro un non ſo qual ſopravvento, per cui una vincita parecchie ne tira ſeco; e però molti hanno per maſſima di uſare i maggiori ſforzi ſul primo giuoco. Benchè per tanto difficilmente poſſa l' uomo reprimere la propria ſenſibilità, dovrà però coll' uſo della viva ragione perſuaderſi, che il miglior partito ſi è quello, di conſervarſi l' animo imperturbato, ilare, e ſciolto, col quale potrà ſcuotere aſſai meglio il predominio dell' inimico, e rompere il filo alle ſue vittorie. Laonde il Giuocatore ſempre ſereno, pacifico, e tollerante a lunga diſfida contro il collerico riuſcirà vittorioſo.

15. Così pure riuſcirà il diſcreto Scacchiſta contento del giuſto, e regolare ſuo tratto contro certuni, i quali amando ſoverchiamente la bizzarria, non ſanno battere, che ſtrade nuove, tuttochè le conoſcano perigliose. Operano eſſi piuttoſto per umore, che per ragione, e vogliono che il giuoco ſi accomodi alla lor fantaſia, e non queſta alla combinazione del giuoco; reſtando in fine come i cannoni di ſaluto, che ſanno lo ſtrepito ſenza colpo.

16. Alcuni per lo contrario ſono sì pieghevoli, e delicati, che vorrebbero per fino incontrare l' approvazione de' circoſtanti ſopra ciaſcun tratto, che penſano fare. Ma il voler indovinare gli altrui diſegni rende l' animo perpleſſo, e diſtratto per modo, che i colpi mancheranno ſempre di connеſſione, e di forza. D' ordinario i Giuocatori non hanno la veduta nè sì pronta, nè sì purgata, come gli Spettatori; nè queſti hanno a pretendere, che fra i tanti proſpetti d' un giuoco ſi colpiſca unicamente nel loro punto di viſta. Per lo che ritenga lo Studioſo per regola di non pigliarſi penſiero de' penſieri altrui, ed abbia ſoltanto in mira quell' approvazione, che tutti in fine daranno ai colpi del vincitore.

Quì non reputo di dover trattenermi ſu certi avviſi, che alcuni diedero, come = non far tratto indarno = il non moſtrare il dito malato = il *timeo Danaos & dona ferentes*; mercecchè preſentandoſi alla riflеſſione d' ognuno, li riguardo più per ricordi, che per precetti. Nè pur degne mi ſembrano certe ſcaltre ſimulazioni, come il guardare un ſegno per ingannar chi ci mira, o il fingere pentimento per allettare il nemico a una preſa; giacchè dubiterei, che il vincere con queſt' armi foſſe anzi perdita, che vittoria. Colle avvertenze per tanto fin quì ſpiegate ſpero di aver corriſpoſto all' aſſunto d' indicare il prudente contegno al Giuocatore Scacchiſta: il quale dovrà in fine ricordarſi, che i pregiudizj dell' animo ſono quaſi, come le ferite del corpo, che per quanta cura fiaſi uſata nel riſanarle, ritengono la cicatrice, e con eſſa il pericolo di riaprirſi.

Naturam expellas furca, tamen uſque recurret.
Hor. lib. 1. Ep. 10.

RAGGUAGLIO

De' principali Scrittori del Giuoco, accennandoſi l' edizioni, che ſaranno citate in queſt' Opera.

I. DAmiano Portugheſe fu il primo, che deſſe al Pubblico un' Operetta intitolata = *Libro da imparare giocare a Scachi: & de belitiſſimi Partiti reviſti, & recorretti. Con ſumma diligentia emendati da molti famoſiſſimi Giocatori. In lingua Spagnola & Italiana. Compoſto per Damiano Portugheſe. Stampato in Roma per Antonio Bladi de Aſula. Nel anno del Signore 1524. a dì 21. de Novembre.* = Queſt' Autore merita diſtinta lode, sì perchè non ha avuto chi lo preceda con alcun lume, come perchè moſtrò varie finezze originali, che molti ſi ſono

sono pregiati di ricopiare; fra le quali avvi lo Scaccomatto *affogato di Cavallo*, ed il giuoco chiamato *Gomito di Damiano*, che di lui lascieranno sempre onorevole ricordanza. Contuttociò il suo libriccino non è sufficiente a fare un buon Giuocatore, poichè manca delle principali Aperture, e le poche da lui esposte non presentano che idee basse, e cascanti. Si estende sopra i giuochi, dove si dà vantaggio; ma non essendo questi d' alcuna sicura istruzione, per essere già perduti di lor natura, furono sempre da me riputati di pessima occupazione. Si diffonde altresì nell' insegnar l' arte di giuocare a memoria: ma quest' abilità fu piuttosto nell' opinione, e nel desiderio d' alcuni; non essendo credibile, che si possa eseguir bene alla cieca ciocchè ad occhi veggenti non si sa fare: e però i fatti, che si raccontano non possano che essere esagerati. Fra i Partiti ottantotto di questo Autore nove, o dieci ve ne sono pieni di leggiadria; non così gli altri. Ciò non ostante bisogna credere, che tutti del pari rapissero stranamente l' animo di D. Antonio Porto, il quale con ammirabil franchezza fece ristamparli sotto il proprio nome, senza aggiugnervi la più piccola cosa di suo: come vedesi dalle due edizioni, l' una in Bologna di Gio: Rossi nel *1606*, l' altra in Venezia di Pietro Farri nel *1618*.

II. Rui Lopez Spagnuolo fu il secondo, che ci lasciasse un' Opera su questo giuoco, la quale venne tradotta in Italiano da Gio: Domenico Tarsia, e stampata in Venezia da Cornelio Arrivabene nel 1584. Questo Scrittore dopo Damiano fece un corto progresso, avendo anch' egli poche Aperture, e queste inconcludenti, e mancanti per modo, che lo Studioso non può istruirsi neppure mediocremente. Egli era un genio infecondo, e privo affatto di quell' entusiasmo, che in questa guerra richiedesi, massime per gli attacchi. Nel voler tacciare Damiano, prese diversi sbagli; e chi lo tradusse, e chi lo stampò fecero quasi a gara coll' Autore medesimo per aggiugnere errori ad errori. Mette per opinione probabile, che questo giuoco nascesse dalla Castiglia; ma non si sa, qual altro impulso ne avesse, fuorchè l' amore per la Nazione. Si perde anch' esso ne' giuochi di vantaggio; i suoi pochi finimenti non danno, che scarsissimi lumi; e le sue leggi sono contradittorie, e confuse. Non contento di dichiarare un eccessivo disprezzo verso il Portughese suddetto, lo dichiarò altresì verso tutti i Giuocatori Italiani: ma avrebbe dovuto disingannarlo la sconfitta ben umiliante, ch' egli ebbe da Lionardo da Cutri alla presenza di Filippo II. Re delle Spagne, come testifica il Salvio nel cap. quinto del secondo libro pag. 25.

III. Orazio Gianuzio stampò in Torino il suo libro *della ma-*

maniera di giuocare a' Scacchi nel 1597. appresso Antonio de' Bianchi. Considerandolo nel suo tempo, in cui non avea per maestri che Damiano, e Lopez, merita estimazione distinta, poichè fu il primo a levarsi da terra con qualche volo, ed a scoprire alcune finezze, nelle quali si mostra Giuocatore più che mediocre. Pendeva in allora la controversia, se nel rispondere al secondo tratto del giuoco piano, la Ped. offesa del Re dovesse difendersi col Cav. di Don. a 3. d' Alf., come aveva insegnato Damiano, ovvero colla Ped. di Don. un passo, come sosteneva il Lopez: nel che Gianuzio fu il primo a decidere in favore del Portughese, e fu seguito da tutti i posteriori Maestri, salvo il Sig. Philidor, che allontanandosi dal sentimento comune, ha voluto adottare l' opinione dello Spagnuolo. Esso Gianuzio presenta poscia dodici partiti sul metodo di Damiano, ma quasi tutti obbligati all' impegno di qualche sottilità. Nell' ultimo di essi propone, come un Cavallo può prendere tutti i Pezzi collocati di seguito in quattro file dello Scacchiere, senza mai rimetterlo in casa vota; e non è improbabile, che questo di lui pensiere eccitasse l' altro in alcuni, di mostrare lo stesso corso del Cavallo sopra l' intero Scacchiere giusta le tavolette nel capitolo quinto esibite.

IV. Alessandro Salvio Giurista Napolitano fiorì circa la fine del Secolo sestodecimo, e compose un' Opera, la cui ultima edizione si fece in Napoli da Felice Mosca nel 1723. Costui fu il Maestro più arguto, e veridico del suo tempo; copioso nelle aperture, e giudicioso ne' suoi Partiti. Un risalto non ordinario diede ai *Giuochi piani*, ed al *Gambitto di Re*, dai quali rilevasi molta sua penetrazione. Ciò, che diminuisce il profitto di chi lo studia, si è la mancanza del metodo; confondendo le aperture con i partiti; ripigliando ciò, che ha proposto da prima; e dirigendo ora il Bianco, ora il Nero, senza notare bene spesso il primo fallo del soccombente; quantunque giovi assaissimo l' imparare quel primo tratto, che toglie l' uguaglianza del giuoco. Anch' egli si è diffuso oltremodo sopra i giuochi di vantaggio, sopra l' origine incertissima degli Scacchi, e sopra le vicende, e le gare di varj Giuocatori; il che riesce di poco genio, e di minor profitto a chi ama di erudirsi negli artifizj del giuoco.

V. Don Pietro Carrera di Militello nella Valle di Noto della Sicilia nacque nel 1571., e morì nel 1647., avendo composto un' Opera divisa in otto libri, la quale fu stampata in Militello nel 1617. per Gio: de' Rossi da Trento. Egli è stato più metodico, e più abbondante di Damiano, e di Lopez; ma al Salvio fu molto inferiore; poichè *serpit humi*, e non ha di

pro-

proprio tre tratti fini in tutto il suo libro. Quanto era capace per l' imitazione, altrettanto era infelice per l' invenzione. Si occupa per lo più sopra i giuochi degli altri; ed era meglio, che non parlasse del Salvio, che tacciarlo dove non ha sbagliato, con omettere quegli errori, che veramente vi sono. Dalle molte sue Opere di vario genere si deduce, che fu più versato nell' Antichità Siciliana, che nello Scacco. Fu inventore d' un nuovo Tavoliere di ottanta case, ove aggiunse due Pezzi chiamati *Campione*, e *Centauro*; ma questo pensiere non ebbe miglior fortuna di quello del Piacenza, e del Marinelli co' loro nuovi Scacchieri, che si accenneranno in appresso. Meno stucchevole sarebbe riuscito, se meno avesse ragionato dell' origine del giuoco, del Paese, del tempo, e del motivo del suo ritrovamento; giacchè dopo un grande apparato di erudizione gli fu d' uopo conchiudere

Si poscas tanti quis ludi invenerit artes,
Prædicat incertos inscia fama viros.

VI. Gioachino Greco più cognito sotto il nome di Calabrese visse, e morì nel principio del Secolo diciassettisimo, avendo lasciata un' Opera sopra gli Scacchi, tradotta poscia in Francese, che più volte fu impressa nel medesimo idioma, e segnatamente a Parigi nel 1714. *Chez Denis Mouchet*. Essa è ricchissima di aperture, le quali sono esposte con ordine, e sono piene d' immagini, e di assalti vivissimi, che presi in astratto potrebbero fornire una giovine fantasia di bellissime idee. Ma il difetto massimo di questo libro consiste nell' avere i suoi attacchi fondati sul falso; supponendo, che l' Avversario non profitti degli errori commessi per parte nostra; e che in fine soccomba chi per natura di giuoco doveva essere vincitore. Si debbono i tratti falsi supporre soltanto nella parte avversa, per mostrare allo Studioso la via di prevalersene; ma non debbono giammai eseguirsi per parte di chi viene da lui istrutto; affinchè incontrandosi le miglio-i risposte dell' Inimico, possa il giuoco restare almeno con uguaglianza. Un sistema sì irregolare, il qual vuole, che i tratti erronei abbiano ad essere fortunati, non lascia noverare fra i Maestri questo Scrittore, come osservarono opportunamente anche il Philidor, e lo Stamma. Laonde non apprendo, come lo adottassero per esemplare le Accademie de' Giuochi di Parigi, e di Amsterdam; e come il Sig. Abbate Ladvocat nel suo Dizionario storico affermi, che il Calabrese non trovò Giuocatore uguale a se stesso in alcuna parte del Mondo; quando l' Opera sua non lo dimostra, e quando in oltre sappiamo dal Salvio sulla fine del lib. 2., ch' egli era inferiore al Marano.

VII.

VII. Francesco Piacenza Torinese visse nel passato Secolo decimosettimo, e morì sul principio di questo, lasciando un' Opera, la quale non contiene di grande, che il Frontispizio. Intitolò questo suo libro = *I Campeggiamenti degli Scacchi, o sia nuova disciplina d' attacchi, difese, e partiti del Giuoco degli Scacchi, sì nello stile antico, che nel nuovo Arcischacchiere: stravagemmi, ed invenzioni del Dott. di Legge Francesco Piacenza Accademico immobile. In Torino per Antonio Beltrandi 1683.* = Questi campeggiamenti consistono in alcune meschine posizioni di scacchimatti ora in distanza, ora in vicinanza del Re, ora al cantone, ora in mezzo dello Scacchiere, quando con Pedona, e quando con Pezzo segnato, in casa segnata; le quali sono così inconcludenti, ed insulse, che lo Studioso, per paziente che sia, non può ritrarne verun profitto. Manca totalmente di regole, e di aperture, non avendo che due, o tre principj di giuoco, i quali appena conduce fino ai tre tratti: e benchè dica di aver vinto in Modena molte Doppie al Dottore Belloi Gentiluomo di detta Città; il suo libro però non lascia riputarlo giuocatore neppur mediocre. Accenna diverse leggi, o consuetudini di giuocare de' Turchi, de' Mori, e degli Ebrei Levantini; vaghissima cosa essendo, che ommetta poi la maggior parte delle leggi italiane. Fa menzione del *Pezzo di tregua* usato in Oriente, che Damiano chiamò *Pezzo fidato*, al quale si accorda il privilegio di non esser preso, se non quando sarà predatore. Il suo Arcischacchiere quadrato di cento case, dove aggiunse agli altri Pezzi un *Decurione*, ed un *Centurione*, non incontrò miglior sorte di quello d' ottanta case di D. Pietro Carrera, e di quello di case 136. di D. Filippo Marinelli Napolitano, che lo inventò in grazia delle conversazioni di tre persone, onde tutte tre potessero divertirsi, com' egli stesso dichiara nella Prefazione al suo libretto stampato in Napoli per Felice Mosca nel 1722. La disapprovazione comune di questi nuovi Scacchieri, e Arcischacchieri è una prova non equivoca della simmetria più comoda, e più elegante del nostro, adottato da tanti Secoli non solo per tutta Europa, ma anche fuori, come affermano concordemente i Viaggiatori, e le Storie.

VIII. Giuseppe Bertin Inglese diede al giorno un' Operetta su questo giuoco intitolata = *The noble Game of Chess containing Rules and instructions, forthe use of those who have alreadi a little Knowledge of this Game*; stampata in Londra nel 1735. Quanto si disse di Gioachino Greco, potrebbe ripetersi di questo Scrittore, il qual anzi è più scarso di aperture, omettendo tutte quelle del giuoco piano. I quattordici Partiti, che registrò in fine, si trovano parte nello Stamma, e parte

te

ce nel Calabrese: dal che ognuno potrà giudicare qual sia il merito, che gli rimanga.

IX. Filippo Stamma d' Aleppo compose un Volumetto in Francese stampato all' Haja nel 1741., che contiene cento Partiti, promettendone un altro colle aperture de' giuochi, le quali si aspettano ancora. Egli stesso dovrebbe accordare di aver cominciato dove bisognava finire. I suoi Partiti a dir vero sono più implicati, che fini; ma tuttavia diciotto sono degni d' applauso. Vorrebbe far credere nella sua Prefazione, che quasi tutti gli fossero praticamente succeduti; ma è tanto lo sforzo industrioso della lor posizione, che niuno può restarne persuaso. Il suo metodo algebratico di esporli per via di lettere, di numeri, e di crocette è molto economico per la stampa. Questo Turco Scrittore pretende, che l' Europa non abbia Giuocatori comparabili a quei della Siria; proposizione tanto più animosa, quanto meno è comprovata dal suo libro, dove parecchi de' suoi stessi Partiti, che dovrebbero essere di certa scienza, sono sbagliati patentemente. L' Opera di questo Autore è stata elegantemente ristampata in Utrecht nel 1777. da un Anonimo, il quale abbandonando il metodo algebratico, come difficoltoso ed incomodo, ha esposto tanto le posizioni, che i tratti in chiara lingua Francese all' uso del Philidor. Esso Anonimo si fa conoscere più intelligente, che esatto, avendo varj sbagli dello Stamma notati, e molti altri non avvertiti.

X. L' Anonimo Modenese, che recò in luce il suo libro nel 1750., è il più metodico, ed istruttivo di quanti abbiano scritto finora. Plausibili sono le sue nuove scoperte tanto nelle aperture, quanto ne' finimenti. Nemico della superfluità ha parlato più ai Giuocatori, che ai Principianti; e però il Sig. Lolli non potea farsi Glossatore del miglior libro. Siccome però l' assunto suo non fu di formare un' Opera completa su questo genere, ma soltanto di dare al Pubblico diverse aperture, e varj finimenti di giuoco praticamente accadutigli; così per renderli più profittevoli, adornolli di notazioni opportune, di un Capitolo sul valore de' Pezzi, e di Leggi, le quali furono le più provvide, e le più purgate, che si fossero ancor vedute a ciò, che non finì di comporre per compimento dello stesso suo libro, lo compose in appresso, per abbellire l' Opera del Sig. Lolli, dove si distingue assaissimo una Lettera contenente i Precetti teorici, un' altra sopra l' Analisi del Philidor, ed un Trattato della difesa contro il vantaggio del primo tratto; le quali produzioni dichiarandosi sue, non abbisognano d' alcuna lode.

XI. Giambattista Lolli Modenese ha recato al Pubblico un

un groſſo Tomo ſtampato in Bologna nel 1763. Queſto è ſtato lo Scrittore più laborioſo di quanti abbiano corſa queſta Provincia. Ha moltiſſime aperture corredate di regole, e di avvertenze opportune; ed oltre alcuni utili finimenti di ſole Pedone, conta cento Partiti, compoſti bensì da più Giuocatori, ma che formano una centuria preferibile a quella dell' Aleppino. Altri capi danno a queſt' Opera molto pregio, che ſono lavoro dell' Anonimo, de' quali ſi è favellato di ſopra. Alcuni pretendono, che abbia preſi diverſi granchi; ma chi è, che poſſa vantarſene immune, maſſime trattandoſi di un sì groſſo volume? Convengo anch' io, che avrebbe potuto riſecare diverſe dichiarazioni meno importanti, ed eſporne diverſe altre con più preciſione. La troppa mole di un libro diſanima il leggitore, e molte coſe ſi apprendono con più vantaggio eſaminate da ſe, che dichiarate da altri.

XII. Il Co: Carlo Cozio di Caſale Monferrato diede alla luce un' Opera di due Tomi in ottavo impreſſa nella Reale Stamperia di Torino ſulla fine del 1766. Eſſo ha totalmente ommeſſa la tanto neceſſaria Teorica, incominciando, e terminando l' Opera con ſole pratiche dimoſtrazioni ricavate in gran parte da Damiano, da Salvio, da Gioachino Greco, e da altri, ſenza però citarne veruno. Egli è l' eſpoſitore più copioſo del Gambitto di Re, dove ha adottato quaſi tutti i tratti del Calabreſe, come ha fatto ancora negli altri giuochi, di cui ha un numero prodigioſo. Gl' Italiani avrebbero gradito, che non ſi foſſe riſtretto al ſolo modo di arroccarſi alla Calabriſa, e che non aveſſe accordata la pluralità delle Donne, ſeguendo anche in ciò il medeſimo Calabreſe; la qual opinione non avrebbe forſe abbracciata, ſe oltre il Salvio aveſſe veduto il Philidor, l' Anonimo, e il Lolli, i quali, per quanto può rilevarſi, gli furono ignoti. Oltre una maggior eſattezza di metodo nelle diverſe aperture, ſarebbe ſtato deſiderabile, che aveſſe accennato il tratto deciſivo, per cui l' uno rieſca vittorioſo, e l' altro ſoccomba; nella quale notizia conſiſte il maggior profitto dello Studioſo. Il numero de' Partiti da lui eſpoſti è di 201. In una quantità così inſigne egli è ben condonabile, ſe non ha tenuta la traccia di tutti; e però abbia propoſto qualcuno di eſſi più d' una volta, come il 123. duplicato col 193., e il 131. col 182., il primo dello Stamma, e l' altro del Salvio: Parimenti non è da ammirarſi, ſe ha sbagliato in parecchj, come nel 46. 47. 75. 139., e varj altri; giacchè chi tanto ſcrive non va immune da ſimili inavvertenze: del reſto molti di eſſi ſono profittevoli, eſſendoſi diſtinto in quelli di ſole Pedone; carriera per vero dire, che è ſtata dagl' altri ſcarſamente battuta.

XIII.

XIII. Nel 1775. una Società Parigina di valenti Giuocatori fece imprimere in Parigi dal Librajo Stoupe un *Traité theorique, & pratique du Jeu des Echecs*. Egli è più ricco d'aperture, e di finimenti, ed è più ſicuro nelle ſue aſſerzioni di quello del Sig. Philidor, di cui parleremo in appreſſo. Uſa il metodo laconico dello Stamma, per non riuſcire troppo voluminoſo. I tre primi Capitoli verſano ſopra giuochi di vantaggio, che non mi hanno intereſſato ad eſaminarli, per eſſere neceſſariamente perduti. Il quarto Capitolo poſcia, che preſenta i giuochi del pari, contiene molta giuſtezza, e penetrazione con un fino criterio nella ſcelta delle inſidie, e delle difeſe, le quali ſono corredate di Note magiſtrali coll' indicazione del primo errore, che moſtra profittevolmente la ragione della vittoria. Non dirò, che l' Opera ſia onninamente immune da sbaglio, come cadrà in acconcio di rimarcare in alcuni luoghi della ſeconda parte; ma queſta è condizione di chiunque abbia ſcritto diffuſamente ſulla materia. Il quinto Capitolo eſibiſce una ſerie di finimenti regolari, in cui la ſolidità, e l' acume ſono felicemente accoppiati: e ſolo ſarebbe ſtato deſiderabile, che lo ſtudio di que' Signori Accademici ſi eſtendeſſe anche al ſeſto, ed ultimo Capitolo de' Partiti in numero di cinquanta, i quali ſono tutti di Filippo Stamma; quando avrebbero potuto più plauſibilmente cavarli dal proprio fondo, o almeno fare una ſcelta da diverſi dei più purgati Scrittori, per dare un ſaggio della finezza di tutti. Così non ſarebbero forſe rimaſti ingannati, come lo ſono ſtati dalla troppa fede allo ſteſſo Aleppino, il quale avendo moltiſſimi giuochi sbagliati, ha tirato i Signori Accademici ne' ſuoi medeſimi errori. Ciò ſi ſcorge nella loro raccolta ſui Partiti 14 e 45., i quali ſono propoſti per vinti dal B., benchè ſiano patti di lor natura; e ſul Partito 48., i cui tratti provano un eſito ben diverſo dal patto, che ſi propone; oſſervandoſi pure il ſecondo, ove s' inſegna in otto colpi il matto, che ſi dà in cinque, e così d' altrettali.

XIV. Nel 1777. è ſortito dai torchj di Londra la ſeconda edizione dell' Analiſi degli Scacchi del Sig. Andrea Danican Philidor Franceſe, che nel 1749. la diede in luce la prima volta. Queſta riſtampa non ci preſenta nuove aperture di giuoco, ma ſolamente le prime accreſciute d' alcune varianti diramazioni. Nè pure ci preſenta la correzione di quegli errori, che eſigevano un' eſpreſſa ritrattazione, ma ſolo di quelli, che potevano emendarſi tacendo. Quindi non più attribuiſce al primo tratto la forza di vincere; e non più afferma, che dopo le due Ped. di Re due paſſi ſia mal giuocato dal primo il Cav. di Re a 3. d' Alf., con altre ſimili aſſerzioni, che ora vengono da lui

ommesse. Nella condotta de' giuochi estende troppo il regno delle Pedone, in grazia delle quali fa molti tratti più arbitrarj, che ragionati, e sovente tralascia i colpi più vigorosi dei Pezzi. Egli confessa, che la sua terza Partita non è corretta, e pure l'ha ristampata con gli stessi errori di prima, come ha fatto i due Gambitti di Re, e di Donna egualmente sbagliati. Non ostante però questi difetti convien dire, che in varj colpi, e in diverse note si fa conoscere per Giuocatore assai perspicace, ed illuminato, e potrebbe credersi, che tutta l'Opera avesse corrisposto all'Autore, se non lo avesse condotto uno spirito di novità. I Signori Accademici di Parigi giudicarono la prima edizione di questo libro *più istruttiva, che corretta, venendo molte di lui asserzioni smentite dall'esperienza*; e noi avremo campo nella seconda parte di riconoscere anche la posterior edizione meritevole dello stesso giudizio. L'aggiunta più rimarcabile consiste ne' finimenti di giuoco, i quali (a riserva dell'ultimo erroneamente deciso) sono assai utili, e interessanti.

Qui si omettono alcuni Scrittori, che trattarono del nostro giuoco o storicamente, come Marco Aurelio Severino Napolitano; o legalmente, come Tommaso Azzio di Fossombrone; o poeticamente, come Gregorio Ducchi Bresciano, e Monsignor Girolamo Vida Cremonese Vescovo d'Alba; i quali non essendo entrati nel pratico maneggio de' Pezzi, non mi hanno interessato a dar giudizio delle loro per altro rispettabili produzioni.

Il Fine della Parte prima.

IL

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI
PARTE SECONDA
SOPRA LA PRATICA DEL GIUOCO;
O SIA
LO SCIOGLIMENTO DE' PEZZI
Divisa in cinque Aperture.

Digitized by Google

PErchè lo ſtudio pratico delle varie aperture, onde il giuoco variamente ſcioglieſi da principio, ſia per produrre in chi vi applica il ricercato vantaggio, ho procurato, che i tratti componenti le diverſe aperture, e le loro moltiplici diramazioni ſieno naturali, cioè facili ad accadere, giuſti dalla parte del colore, che ſi dirige, ſpiritoſi, non tanto perchè dilettino, e dieno il dovuto paſcolo alla fantasìa, quanto perchè ſono i più atti ad abbagliare colla loro vivacità un men prevenuto avverſario; e finalmente diſpoſti con quell' ordine, che eſſendo l' anima delle coſe, non può ſenza grave difetto dell' Opera traſcurarſi da un accurato Scrittore.

Per il più felice riuſcimento del diviſato ſiſtema mi ſono impoſto tre leggi, che ho riputato ben neceſſarie pel maggior profitto degli Studioſi.

Prima. Le inſidie da me dimoſtrate potranno bensì avere la lor difeſa, ma non potranno mai ridondare in danno di chi le tenta, come ſuccede in quelle del *Calabreſe*, del *Bertin*, e del *Philidor*, i quali hanno i loro giuochi teſſuti con certe decipule più pericoloſe in ſe ſteſſe, che ingannevoli per l' Inimico.

Seconda. Dopo aver eſpoſti in ciaſchedùna apertura i Capitoli delle medeſime inſidie col primo tratto del Nero, o ſia del colore, che prendeſi ad iſtruire, moſtrerò ne' ſucceſſivi Capitoli la difeſa più eſatta per evitarle, ove il tratto foſſe del Bianco avverſario, conducendo il giuoco ſino a quel ſegno, in cui ſiaſi ſuperato il vantaggio del primo tratto con uguaglianza di forze, e di ſituazione; giacchè il medeſimo primo tratto non può giammai ſomminiſtrare un' offeſa così pronta, e così vigoroſa, che non abbia il ſuo corriſpondente riparo, checchè opinaſſe il *Philidor* nella prima edizione dicendo nella ſeconda partita, che *jouant toujours bien de part et d' autre, celui qui à le trait, doit preſque toujours gagner*; poichè la pratica de' più eccellenti Giuocatori convince, che il vantaggio del tratto non dura più di dodici, o quattordici tiri, altri eſtendendolo ſino a diciotto.

Terza. Avendo l' eſperienza fatto vedere, che quei Maeſtri, i quali hanno preſo a dirigere con incoſtanza di metodo ora il Bianco, ed ora il Nero, rompono le immagini già concepite, e confondono la memoria dello Studioſo; perciò non meno in queſte aperture, che nel reſtante dell' Opera ho voluto dirigere, ed iſtruire invariabilmente il giuocatore de' Pezzi neri, come ho accennato di ſopra, pigliando il Bianco per avverſario.

In

In fine per non cadere nel difetto degli altri, ho indicato in ogni Capitolo il primo errore, o sia il primo tratto meno regolare del Bianco avversario; nella cognizione del quale consiste il maggior profitto dello studio pratico delle aperture: e dove ciò si è trovato superfluo, supplirà l' Istruzione, che al Nero viene proposta per suo migliore contegno, essendo il primo tratto dell' Avversario.

PRI-

PRIMA APERTURA

SOPRA

IL GIUOCO PIANO

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

Digitized by Google

FRa le cinque Aperture, che formano il ſoggetto di queſta ſeconda Parte, ragion vuole, che la prima preſenti i Giuochi piani, come quelli, che hanno lo ſcioglimento più ragionato, e il progreſſo più confacente alle regole ſin quì ſpiegate.

Di fatti ſe lo ſpedito aprimento de' Pezzi, e il loro diſimbarazzo per arroccarſi ſono lo ſcopo, che aver debbono i primi tratti, ciò appunto ſi ottiene perfettamente dal giuoco piano. Si muove per primo colpo la Ped. di Re q. va, perchè niun' altra ſcioglie due Pezzi in un tratto, cioè la Don., e l' Alf. di Re: per ſecondo tiro ſi giuoca il Cav. di Re alla 3. d' Alf., perchè offende immediatamente il nemico nella Ped. di Re ſpinta anch' eſſa due caſe, obbligandolo a difenderla per ſuo migliore col Cav. di Don., come a ſuo luogo ſe ne vedrà la ragione: e per terzo tratto ſi eſce coll' Alf. di Re alla 4. dell' altro; sì perchè attacca la Ped. contr. d' Alf. di Re, che è la più debole di tutte l' altre; come perchè abilita il ſuo Re ad arroccarſi nel modo più acconcio, ſecondo l' apparecchio, che vorrà darſi alla propria offeſa.

Nel primo Capitolo proponeſi al Nero per quarto tratto lo ſpingere un paſſo la Ped. d' Alf. di Don., tratto, che oltre il non impedire di per ſe ſteſſo il ſucceſſivo arroccamento, altri tre buoni effetti produce; primo: impediſce in ſeguito di giuoco l' avanzamento del Cav. di Don. contr.; ſecondo: apre un' altra uſcita alla propria Donna; terzo: fa, che regolarmente ſi poſſa ſpignere oltre la Ped. del Cav. di Don. due paſſi, quella pure di eſſa Don. q. va.

L' arroccamento poſcia nel quarto tratto di giuoco piano in vece della Ped. d' Alf. di Don. ſarà l' oggetto degli altri due ſucceſſivi Capitoli, ne' quali ſi propongono i due migliori arroccamenti da farſi da chi ſortì il primo tratto.

Nell' Iſtruzione, che incomincia dal quarto Capitolo a favore del Nero, eſſendo il tratto dell' avverſario, ſupporrò, che queſti nel quarto tiro non ſolo giuochi la ſteſſa Ped. d' Alf. di Don. un paſſo, ma eziandio quella di Don. una, o due caſe, onde non isfugga alla cognizione degli ſtudioſi un tratto bensì di lieve portata, ma però di facile contingenza: e negli altri due Capitoli compirò l' iſtruzione medeſima, ed inſieme chiuderò la prima apertura col ſupporre nel quarto tiro del Bianco avverſario i due arroccamenti ſopraccennati, onde il Nero rimanga iſtrutto della corriſpondente difeſa, e nel tempo ſteſſo delle inſidie, che poſſono ancor prepararſi da chi non ebbe il vantaggio del primo colpo.

Mi prometto per tanto ne' ſei indicati Capitoli di avere abbracciato tutto il maſſiccio de' giuochi piani, che trovanſi

ſparſi negli altri sì antichi, che moderni Scrittori, coll' averli purgati dagli errori, e forniti di utili annotazioni; e coll' averli in oltre accreſciuti di nuove importantiſſime offeſe, e difeſe da eſſi laſciate a chi dopo loro voleva correre queſt' aringo. Chi di queſta prima apertura ſi ſarà impoſſeſſato, avrà ſuperato il più laborioſo, per eſſere la più abbondante d' inſidie, e d' avvenimenti.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Giuocando il N. avente il tratto nel quarto tiro di giuoco piano la Ped. d' Alf. di Don. una casa.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo.
2. C. di Re a 3. d' A.	C. di D. a 3. d' A.
3. A. di Re a 4. dell' altro. .	lo ſteſſo.
4. P. d' A. di D. un p. . . .	

§. I.

	C. di Re a 3. d' A.
5. P. di D. una caſa (*a*). . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. di Re un p.
6. P. del C. di D. q. va. . . .	A. off. a 3. di C.
7. la ſteſſa P. alla 5.	C. off. ove vuole.
8. guadagna la P. di Re col C. .	

SECONDA DIFESA.

	C. di Re a 5. ſua.
6. ſc. d' Alf. pigliando il P. contr.	ritira il Re in c. d' A. (*b*)
7. Re al cant., e R. in c. d' A. (*c*)	D. a 3. d' A. di Re.
8. A. off. a 4. dell' altro. . .	ſc. di C. prendendo la P.
9. pigl. col R.	rip. coll' A.
10. D. a c. d' A. di Re, ove ſe il N. lo cacci colla P. di C., e ritirandolo dall' altra parte, il N. inoltri l' A. di D. a 5. del R., vincendo il giuoco. Che ſe il B. nel ſuo tr. 7. in vece della D. a 3. d' A.	

(*a*) Benchè molti ſpingano queſta Ped. q. va; producendo però al N. l' iſolamento d' una Ped., è meglio giuocarla un ſolo paſſo, tratto ancor più inſidioſo, come vedraſſi in progreſſo.

(*b*) Se pr. in vece l' Alf., il N. collo ſc. di Cav. a 5. ſua, pr. il Cav. col vantaggio d' una Ped., e dell' arroccamento.

(*c*) Non s' inſinua al N. il ſaltare alla calabriſta, perchè il B. piglierebbe la P. d' A. col C. cambiando i due Pezzi minori nel R., e prendendo in ſeguito l' A. col Re.

Digitized by Google

d' A. deſſe ſubito ſc. di C., il N. dopo il cambio de' Pezzi mandi l' A. di D. a 5. del C. di Re, poi pigli la P. di Re col C. in viſta della portata di D. a 3. d' A. di Re con giuoco vinto.

TERZA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
. . .	P. di D. q. va.
6. la pr. colla ſua di Re. . .	rip. col C.
7. D. a 3. del ſuo C.	A. di D. a 3. del Re. (*a*)
8. pr. la P. di C. colla D., ove il B. ritirando per migl. il C. dalla 4. di D. a 2. del Re, il N. pr. l' A. col ſuo con vantaggio di forze, e di ſituazione.	

ULTIMA DIFESA.

	Re a c. di C., e R. a c. di Re. (*b*)
6. C. di Re a 5. ſua.	P. di D. q. va.
7. la pr. colla ſua di Re. . .	rip. col C.
8. D. a 5. del R. di Re. . .	P. del R. di Re un p. (*c*)
9. D. pr. la P. d' A. dando ſc.	Re all' angolo.
10. pr. il C. coll' A.	R. a c. d' A. di Re per migl.
11. A. di D. a 3. del Re. . .	lo pr. col ſuo.
12. rip. colla P.	ſe pr. il C. colla D.,
13. pr. il R. dando il m. in altri tre tiri: e giuocando il B. altrimenti, il N. rimarrà ſempre ſuperiore d' un Pezzo, e d' una P., come ſeguirebbe, ſe il B. aveſſe preſa la D. col R.	

§. II.

	P. di D. un p.
5. lo ſteſſo. (*d*)	

PRI-

(*a*) Se piuttoſto ritira il C. di D. a 2. del Re, o 4. del R., il N. dà ſc. di D. guadagnando l' A.

(*b*) Se ſaltaſſe in vece alla calabriſta, o anche col Re al cant., e R. in c. d' A., il N. mandando l' A. di D. a 5. del C. di Re, terrà impegnato il C. con molta ſtrettezza del giuoco bianco.

(*c*) Se in vece ritira il C. di Re a 3. d' A. per difeſa della P. del R., il N. darà ſc. di D pigliando la P. d' A., dove il B. andando col Re al cant., il N. replica ſc. di D. a c. del C. contr., dando poſcia il m. affogato.

(*d*) Quantunque poteſſe ſpingere queſta Ped. ancor due P.,

PRIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	C. di D. a 4. del R.
6. fc. d' A. a 5. di C.	copre colla P.
7. A. off. a 4. di R.	P. del C. di D. q. va per migl.
8. lo ſteſſo.	pr. l' A.
9. rip. l' A. coll' utile d' una P., il che non farebbe, ſe in vece dello fc. d' A. a 5. di C., lo deſſe pigliando la P. d' A. di Re in viſta della P. del C. di D. ſpinta due p., perchè il B. pigliando l' A. darebbe anch' egli lo ſteſſo fc. d' A., fuggendo poſcia il C. con uguaglianza di forze.	

SECONDA DIFESA.

	A. di D. a 5. del C. di Re. (*a*)
6. D. a 3. del ſuo C.	

In primo luogo.

	D. a 2. ſua.
7. pr. la P. di C. colla D. (*b*) .	R. a c. di C.
8. D. off. a 6. di R.	R. a 3. di C. (*c*)
9. D. off. a 4. di R.	pr. il C. coll' A.
10. rip. colla P.	D. a 6. del R. di Re.
11. P. del C. di D. q. va . .	pr. il P. dopp. colla D.
12. R. in c. d' A.	pr. la P. d' A. coll' A.
13. rip. l' A. col R.	fc. al cant.

14. non copra, per non perdere la P. di R., ma paſſi il Re a 2. di D. col ſicuro vantaggio di un Pezzo per un Pedone.

In

---

ottenendo il collocamento delle due Ped. di mezzo alle 4. ſenza l' iſolamento avvifato nel §. precedente; tuttavia ſi fa muovere un p. ſolo, per iſtruire lo ſtudioſo delle maggiori, e più intereſſanti inſidie, che ne derivano.

(*a*) Tratto falſo, venendone la perdita per lo meno d' una Ped.

(*b*) Lo ſteſſo tratto dee farſi dal N., ſe il B. aveſſe giuocato la D. a 3. d' A., o 2. di Re, nel qual caſo viene il N. in guadagno d' un Pezzo.

(*c*) Se in vece eſce col C. di Re a 2. di eſſo Re; il N. diſimpegni il C., inoltrandolo a 5. ſua.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	C. di D. a 4. di R.
7. fc. d' A. pigliando la P. . .	Re in c. d' A.
8. D. a 4. di R.	pr. l' A. col Re.
9. pigl. il C. colla D.	pigl. il C. coll' A.
10. rip. l' A. col P. di C. . . .	D. a 5. del R. di Re. (*a*)
11. P. di D. alla 4. (*b*)	pr. la P. colla ſua di Re. (*c*)
12. rip. colla P., conſervando così coſtantemente il P. di vantaggio.	

In terzo luogo.

	pigl. il C. coll' A.
7. fc. d' A. pigliando la P. . .	Re a caſa d' A.
8. pr. il C. coll' A.	rip. l' A. col R.
9. pigl. l' A. colla P. di C., avendo il P. di più, giacchè il B. non ha alcuna favorevole portata di D., che lo rinfranchi.	

CAPITOLO SECONDO.

Arroccandoſi il N. nel ſuo tratto 4. di giuoco piano col Re in caſa di Cav., e Roc. in quella di Re.

Faccianſi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Nero.	*Bianco.*
4. Re in c. di C., e R. in c. di Re.	

§. I.

	D. a 3. d' A. di Re.
5. P. d' A. di D. un p. . . .	P. di D. una c. (*d*)
6. lo ſteſſo.	

PRI-

(*a*) Se in vece giuoca la ſteſſa D. a 3. d' A., il N. difenda il P. dopp. col Re a 2. ſua, indi eſca coll' A., e C. come ſi dirà, avendo ſempre il P. di più.

(*b*) Non s' infinua al N. il pigliar la P. d' A. colla D., per non allontanarla dalla neceſſaria difeſa del proprio Re.

(*c*) Se in vece ritira l' A., il N. dia ſc. di D. a 5. ſua; indi mandi l' A. a 3. di Re, ed opportunamente il C. a 2. di D.

(*d*) Se ſorte in vece col C. di Re a 2. di eſſo per arroccar-

Digitized by Google

PRIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	C. di D. a 4. del R.
7. P. del C. di D. q. va.	pr. l' A. col C.
8. rip. il C. colla P.	A. off. a 3. di C.
9. A. di D. a 5. del C. di Re. .	D. off. a 3. di C.
10. P. dopp. a 5. d' A. di D., ove	se il B. sp. un p. la P. del R.
di Re; il N. ritiri l' A. a 3. di Re	guadagnando l' A.

SECONDA DIFESA.

	A. di D. a 5. del C. di Re.
7. lo stesso.	D. a 3. del C. di Re. (*a*)
8. A. di D. a 3. di Re. . . .	

In primo luogo.

	A. di D. a *6.* del R. di Re.
9. C. di Re a 5. sua.	ritira l'A. a 3. di Re per migl.
10. lo prende col C.	pigl. il C. colla P.
11. pr. l'altro A. col suo di D. .	rip. l' A. colla P.
12. D. a 3. del suo C., venendo	superiore di forze, e di situa-
zione.	

In secondo luogo.

	pr. l' A. coll' A.
9. rip. col. R.	A. a *6.* del R. (*b*)
10. C. di Re a 4. del suo R. .	D. per migl. a 5. del C. di Re.
11. cambia le Donne, indi giuoca	il R. a 3. del C. di Re guada-
gnando almeno un P.	

si, il N. spinga la P. di D. q. va; ove se il B. la pr. colla sua di Re, il N. inoltri la P. di Re alla 5. guadagnando o un C., o la D., e ritirando in vece l' A. off., il N. mandi l' A. di D. a 5. del C. di Re con giuoco di assai miglior scioglimento.

(*a*) Se in vece pr. il C. coll' A., o l' A. colla D., il N. pigliando sempre la stessa D., verrà in guadagno almeno d' una P.

(*b*) Se piuttosto pr. il C. coll' A., il N. rip. col R., offendendo la P. d' A. di Re contr., con mira della successiva offesa di D. a 3. di C.

In terzo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	D. a 4. del R.
9. C. di D. a 2. di essa.	A. di Re a 3. di C. (*a*)
10. P. del R. di Re un p., ove se il B. la pr. coll' A. cambiandolo in due P., fa male per la portata di C. a 5. sua; e però o dovrà pigliare il C. collo stesso A., o ritirarlo con perdita di tratti: ciò derivando principalmente dal suo quarto tiro di D. a 3. d' A., che è irregolare, o almeno intempestivo nel primo scioglimento del giuoco piano.	

§. II.

	C. di Re a 3. d' A.
5. P. d' A. di D. una casa. . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. di Re un p. (*b*)
6. P. di D. q. va.	la pr. per migl. colla P. (*c*)
7. rip. colla sua d' A.	A. off. a 3. di C. (*d*)
8. P. di *D.* a 5. sua.	

In

(*a*) Fa questo tiro per coprire la P. di C., che verrebbe offesa dalla D. nera a 3. del suo C.

(*b*) Questo è tratto di precauzione, onde frenare i Pezzi nemici; ma però non adottabile, perchè ritardasi la buona apertura per modo da risentirne in progresso qualche scapito di forze, o di situazione.

(*c*) Se piuttosto ritira l' A. a 3. di C., il N. pr. la P. di Re col C., e se lo ritira a 3. di D., il N. salta col C. a 4. di R. o per inoltrarlo a 5. d' A., o spingere la P. d' A. q. va secondo la risposta nemica.

(*d*) Se in vece avanza lo stesso a 5. di C., il N. copra il R. col C. a 3. d' A., e non già coll' A. a 2. di D., e ciò per conservar questo Pezzo, che può essere assai più operoso del C., e massime se il B. si arroccherà dalla parte del Re: oltrecchè se il B. piglia il C., il N. unirà meglio le sue Ped.

Digitized by Google

In primo luogo,

Nero.	*Bianco.*
	C. off. a 4. di R.
9. A. off. a 3. di D. (*a*) . . .	P. d' A. di D. q. va.
10. P. del R. di D. un p. . . .	la ſteſſa P. alla 5.
11. A. off. a 2. dell' altro. . .	C. di D. a 6. ſua.
12. lo pigl. coll' A., guadagnando in ſeguito la P. contr.	

In ſecondo luogo.

	C. off. a c., o a 2. di Re.
9. P. di Re alla 5., ove ſe il B. fugge il C. a 4. di R., lo perde, ſpingendoſi dal N. la P. del C. due p., ſe in vece va a 5. ſua, il N. giuochi il R. a c. d' A., ſcacciando in ſeguito il C. colla P. di R., per ſalvare il quale dovrà il B. ſcomporre affaiſſimo il proprio giuoco; e ſe finalmente retrocede, rimane con giuoco chiuſo, e tale da non rimetterſi più contro il vantaggio del primo tratto.	

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di Re col C. (*b*)
6. pigl. la P. d' A. dando ſc. .	pr. l' A. col Re.
7. pigl. adeſſo il C. col R. . .	R. in c. di Re.
8. P. di D. q. va; ove ſe il B. fa lo ſteſſo, il N. guadagna la Ped. di Re col C. che inſieme dà ſc.; ſe in vece ritira l' A. a 3. di C., il N. caccia il C. colla P. di D., indi pr. la P. di Re col C.; e ſe in fine pigl. la P. colla P. il N. dà ſc. di C. a 5. ſua in viſta della portata di D. a 5. del R. di Re con giuoco ſempre vinto di ſua natura.	

TERZA DIFESA.

	C. di Re a 5. ſua.
6. P. di D. q. va.	pr. la P. colla P. (*c*)

(*a*) Venendo così a minacciare il C. contr. colla P. del C. di D. q. va.

(*b*) Prende il B. queſto P. con animo di ſpingere la P. di D. ſopra A., e R., ſe queſti prendeſſe il C.

(*c*) Se in vece ritira l' A. a 2. di Re, o 3. di C., il N. cacci il C. colla P. di R. indi pigli la P. di Re col C. di cui reſterà in vantaggio.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
7. fc. d' A. pigliando la *P.* (*a*)	pigl. l' A. col Re. (*b*)
8. fc. di C. a 5. fua, pigliando in feguito il C. colla D. con giuoco più compoſto, e ficuro.	

QUARTA DIFESA.

	fa lo ſteſſo arroccamento.
6. P. di D. q. va	la pr. colla fua di Re. (*c*)
7. fp. la P. di Re alla 5. (*d*) .	fugge il C. a 5. fua. (*e*)
8. pr. la P. colla fua d' A. (*f*) .	A. off. a 5. di C. (*g*)
9. fc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re.
10. fc. di C. a 5. fua	Re per migl. in c. di C.
11. pr. il C. colla D.	pigl. il R. coll' A.
12. D. a 5. d' A. di Re. . . .	C. a 2. di Re per migl.
13. fc. di D. pigliando la P. di R.	Re in c d' A.
14. ritiri la D. a 5. del R. . .	P. del C. una caſa.
15. D. a 7. del R. vincendo. .	

ULTIMA

(*a*) Avrebbe fatto male il N., ſe in vece dello fc. d' A. aveſſe preſa la P. dopp. colla fua d' A., perchè il 8. avrebbe ripigliato la P. col C., e il N. non potrebbe prendere il C. col ſuo per la calata di D. nemica a 5. del R. di Re in grave danno del N.

(*b*) Se in vece fugge col Re a c. d' A., il N. giuochi l'A. di D. a 5. del C. di Re.

(*c*) Qui il B. per evitare i tratti, che ſi diranno, avrebbe dovuto piuttoſto ritirare l' A. a 3. di C., e ſe il N. pr. la P. di Re colla fua di D., il B. rip. col C., e ſe non prende, ma ſp. la P. ſopra il C., il B. fugga il C. a 2. del Re, perchè ſe andaſſe a 4. di R. lo perderebbe.

(*d*) Tratto migliore del C. di Re a 5. fua, perchè il B. giuocando il C. di D. a 4. di Re ripara a tutto con qualche vantaggio di ſituazione, il che non fu avvertito dal *Salvio* lib. 4. cap 31.

(*e*) Se in vece giuoca la P. di D. q. va, il N. per migl. fugga l' A. a 5. di C., e riacquiſterà il P. con miglior giuoco.

(*f*) Queſto tratto s' inſinua al N. per amore di ſpeditezza: dacchè potrebbe in vece avanzare l' A. di D. a 5. del C. di Re, facendoſi giuoco di grande intreccio.

(*g*) Se in vece pr. la P. col C., il N. non pigli il C. col ſuo per la perniciosa portata di D. nemica a 5. di R., ma dia ſc. d' A., in viſta dell' altro di C. a 5. fua.

Digitized by Google

ULTIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	P. di D. una casa.
6. P. di D. q. va.	ritira l' A. a 3. di C.
7. pr. la P. di Re colla sua di D.	C. off. a 5. sua. (a)
8. R. in c. d' A.	se pr. la P. colla P.
9. pigl. la D. colla D. . . .	pr. per migl. la D. col C.
10. cacci il C. colla *P.* di R. .	C. off. a 3. d' A. di Re.
11. A. di D. a 5. del C. di Re.	pr. la P. di Re col C.
12. *rip.* l' altro C. coll' A. . .	pigl. l' A. col Re.
13. pr. la P. di Re col C., dove il B. venendo o col R. in c. d' A., o col Re a 2. sua, che sono le due migliori difese, il N. non prenda la P. d' A., ma forta col C. di D. a 3. del R. con miglior giuoco.	

§. III.

	P. di D. un p.
5. P. d' A. di D. una casa . .	

In primo luogo.

	P. del R. di Re un p.
6. P. di D. q. va	la pr. per migl. colla P.
7. rip. colla P. d' A.	A. off. a 3. del C. di D.
8. D. a 3. del suo C., dove se il B. difende la P. d' A. di Re colla D., il N. inoltri alla 5. la P. di Re con giuoco di gran vantaggio.	

In secondo luogo.

	A. di D. a 5. del C. di Re.
6. non passi la D. a 3. del suo C., come s' insinuò nel Cap. primo, perchè il B. pigliando il C. coll' A., col succeſſivo sc. di D. a 4. del C. di Re, sconcerterebbe troppo il N., atteſa la qualità dell' arroccamento, come si vedrà nel Cap. quinto essendo il tratto dell' Avversario, ma spinga in vece un p. la P. di D., per potere più utilmente passare la D. a	

(a) E ciò per suo meglio, perchè se pr. la P. colla sua di D., viene il cambio delle Donne, per cui il B. perde almeno un P.

D. a 3. del suo C., in offesa delle due Ped. contr., se il B. non avrà prevenuto con qualche tratto di precauzione; o per avanzare l' A. di D. a 5. del C. di Re, se il B. sortirà colla D. a 3. d' A. di Re, come nella seconda difesa del paragrafo primo.

CAPITOLO TERZO.

Arroccandosi il Nero nel suo tratto 4. di giuoco piano col Re al cant., e Roc. in casa d' Alf.

Facciansi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Nero.	*Bianco.*
4. Re al cant., e R. in c. d' A.	

§. I.

	C. di Re a 3. d' A.
5. C. di Re a 5. sua. (*a*) . .	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. q. va.
6. la pigl. colla sua di Re. .	rip. il P. col C. di Re. (*b*)
7. pr. la P. d' A. col C. . . .	rip. il C. col Re.
8. fc. di D. a 3. d' A. di Re. .	Re a 3. sua in difesa del C.
9. C. di D. a 3. d' A. . . .	C. di D. a 2. di Re.
10. C. di D. a 4. di Re. . . .	A. off. a 3. del C. di D.
11. fc. di C. a 5. del C. di Re,	avendo giuoco vinto di sua natura.

SECONDA DIFESA.

	salta per migl. alla calabrista.
6. P. d' A. di Re q. va . . .	

In

(*a*) V. l' avvertimento posto in fine del presente Paragrafo.

(*b*) Se in vece fugge col C. off a 4. di R., il N. dia fc. d' A. a 5. di C., e il B. coprendosi coll' A., il N. uscirà colla D. a 2. del Re, rimanendo costantemente con un P. di più. In oltre se il B. in vece di fuggir col C. di D. avanza il C. di Re a 5. sua; il N. ritiri il C. a 3. di R., ove se il B. va colla D. a 5. di R., il N. pigli franco il C. di D. colla P.

Digitized by Google

In primo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	P. del R. di Re un p.
7. pr. la P. d' A. col C.	rip. il C. col R.
8. pigl. il R. coll' A. dando sc. .	rip. l' A. col Re.
9. pr. la P. di Re colla sua d' A..	la pigl. col C. di D.
10. sc. di D. a 5. del R. di Re,	venendo superiore di forze, e di situazione.

In secondo luogo.

	P. di D. un p.
7. lo stesso	C. di Re a 5. sua. (*a*)
8. sp. la P. d' A. alla 5. . . .	ritira il C. a 3. di *R.* (*b*)
9. D a 5. di R.	D. a 3. d' A.
10. pr. col C. la P. di R. minacciando la D. nemica coll' A. di D. a 5. del C. di Re.	

In terzo luogo.

	P. di D. due p.
7. la pr. colla sua di Re. . .	rip. la P. col. C. di *Re*.
8. P. di D. q. va	la pr. colla sua di Re. (*c*)
9. pr. la P. di R. col C. . . .	rip. il C. col Re.
10. sc. di D. a 5. di R. . . .	Re in c. di C.
11. prende il C. coll' A. minacciando con esso sc., e scoprendo la *D.* in offesa dell' A. contr. con giuoco migliore.	

In

(*a*) Se giuoca l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. passi la D. off. a casa del Re in vista della portata di essa a 4. di R., se il B. spingerà un p. la P. del R. sopra il C., e se in vece dell' A. di D. muove adesso un p. la P. di R., il N. lasci in preda il C., e inoltri per migl. alla 5. la P. d' A., poichè se il B. pr. il C. farà malissimo; e ciò perchè il N. pr. la P. coll' A., potendo opportunamente passare la D. a casa di Re, poscia a 4. di R., siccome il R. a 3. d' A., indi a 3. sua senza riparo del B.

(*b*) Se dà sc. di C., il N. lo pr. col R., indi cala la D. a 5. di R.

(*c*) Se in vece pr. la P. d' A. col C., il N. lo rip. coll' A., per avanzare la D. a 5. di R.; se rip. la P. di D. coll' A., o C., il N. movendo un p. la P. d'A. di D., guadagna un Pezzo; e se in fine ritira l' A. off., il N. guadagna la P. di Re, prendendola colla sua di D.

Digitized by Google

In quarto luogo:

Nero.	*Bianco.*
	pr. la P. colla ſua di Re.
7. pigl. la P. d' A. col C. . .	lo rip. col R.
8. pr. il R. coll' A. dando ſc. .	rip. l' A. col Re.
9. P. di Re alla 5.	C. oſſ. a 4. di D.
10. D. a 3. d' A. di Re. . . .	C. di D. a 2. di Re. (*a*)
11. P. d' A. di D. q. va. . . .	C. oſſ. a 3., o 5. dell' altro.
12. pigl. la P. colla D. dando ſc.	Re a c. di C.
13. P. di D. q. va, per dare ſc. di D. a 7. d' A., indi giuocare l' A. a 5. del C. di Re, venendo in gran vantaggio di ſituazione.	

AVVERTIMENTO

Al Nero ſopra il ſuo tratto 5.

Potrebbe il Nero nel ſuo tratto 5. in vece del Cav. di Re a 5. ſua ſortire col Cav. di Don. a 3. d' Alf., per dare adito al Bianco di ſaltare col Cav. di Re a 5. ſua, venendone la ſeguente inſidia, che può tentarſi dal Nero con ſicurezza, e vantaggio.

Nero.	*Bianco.*
5. C. di D. a 3. d' A. . . .	C. di Re a 5. ſua. (*b*)
6. P. di D. una caſa.	pr. il P. d' A. col C. dando ſc. (*c*)
7. pr. il C. col R.	rip. il R. coll' A.
8. D. a caſa d' A.	

In

(*a*) Se in vece ritira il C. oſſ. a 3. dell' altro, il N. ſpinga due p. la P. di D. ſopra l' A. contr. guadagnando il giuoco; poichè ſe il B. pr. la P. coll' A., è matto patente; ſe la pr. col C., il N. piglia la P. colla D. dando ſc., indi eſce coll' A. di D. a 3. di Re; e ſe in fine ritira l' A. a 2. di Re per difeſa del matto, il N. inoltra il P. di D. alla 5. ſopra il C., fuggendo il quale, il N. dà ſc. di D. pigliando la P., indi ſc. a 7. d' A., poſcia avanza l' A. di D. a 5. di C. con giuoco vinto.

(*b*) Non potendo il B. pigliare utilmente la P. d' A. di Re, come ſi vedrà in appreſſo; perciò queſto tratto di ſaltar col C. a 5. ſua ſe non è falſo, è certamente inutile, non potendo ſuſſiſtere il fine, per cui vien fatto.

(*c*) Se prende la P. coll' A., il N. piglia la P. d' A. coll' A., indi avanza il C. di Re a 5. ſua.

Digitized by Google

In primo luogo.

Nero:	*Bianco:*
	A. off. a 5. di R.
9. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a c. d' A. per migl. (*a*)
10. pigl. l' A. col C. di Re . .	rip. il C. colla D.
11. C. di D. a 5. di essa . . .	C. di D. a c. di essa D.
12. A. a 5. di R. dando sc. scop.	Re in c. di C.
13. P. del C. di Re una casa, venendo il B. a perdere la D., per non avere il matto di C. a 7. di Re.	

In secondo luogo.

	A. off. a 4. dell' altro:
9. sc. d' A. pigliando la P. . .	Re a c. d' A. per migl. (*b*)
10. A. di D. a 5. del C. di Re.	A. di Re a 2. di esso Re.
11. C. di D. a 5. di essa. . .	A. di Re a 3. sua. (*c*)
12. pr. lo stesso A. col C. di D.	rip. il C. colla P.
13. pigl. la P. di Re col C. . .	lo ripigl. col suo.
14. pr. la P. coll' A. chiudendo la D.	ripr. l' A. colla D.
15. pigl. la D. colla D. . . .	pr. l' altro A. col C.
16. R. a casa d' A. di Re, dando il matto forzato in cinque colpi.	

§. II.

	P. di D. una casa:
5. P. d' A. di D. un p. . . .	A. di D. a 5. del C. di Re. (*d*)
6. D. a 3. del suo C.	

(*a*) Perchè se pr. l' A., il N. collo sc. dopp. pigliando la P. col C., lo matta in pochi tratti.

(*b*) Perchè se pr. l' A. è matto al più in 4. colpi, pigliando il N. la P di Re col C.

(*c*) Se in vece muove un p. la P. di D., il N. pr. l' A. col C., e il B. ripigliando il C. col suo, il N. inoltra a 4. di R. il C. di Re, vincendo il giuoco: e se in vece della P. di D. sp. un p. la P. del R. di Re, il N. pr. l' A. coll' A. dando sc., indi la P. di Re col C. con giuoco sempre vinto di sua natura.

(*d*) Se in vece forte col C. di Re a 3. d' A., il N. non mandi il C. di Re a 5. sua, perchè saltando il B. alla calabrista, il N. non potrebbe senza scapito spingere la P. d' A. di Re q. va, giuocandosi dal B. la P. di R. un p. sopra il C., come si dimostrerà nel Cap. sesto essendo il tratto dell' Avversario, ma

Digitized by Google

PRIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	D. a 2. fua. (*a*)
7. pr. la P. di C. colla D. . .	R. in c. di C.
8. D. off. a 6. di R.	R. a 3. di C.
9. D. a 4. di R.	pr. il C. coll' A.
10. rip. colla P., ove fe il B. avanza la D. a 6. di R. minacciando il P. dopp., e il fempre fc., il N. ritiri l' A. di Re a 2. di eſſo Re in difeſa del P., e del fuo vantaggio.	

SECONDA DIFESA.

	C. di D. a 4. di R.
7. fc. d' A. pigliando la P. . .	Re a caſa d' A.
8. D. a 4. di R.	pr. l' A. col Re.
9. pigl. il C. colla D. . . .	pr. il C. coll' A.
10. rip. colla P.	D. a 3. d' A.
11. fc. di D. pigliando la P. .	copre col C.
12. P. dopp. alla 4.	la pr. per migl. colla D.
13. P. d' A. di Re un p. . . .	D. a 5. di R.
14. pr. la P. di C., e fe il B. manda l' A. a 7. fua minacciando la portata di eſſo a 6. di C., il N. giuochi la D. a 5. di C., indi a 2. di Re riparando a tutto. Che fe il B. prima dell' A. giuocaſſe il R. a caſa di C., il N. ritiri la D. a 6. di R., venendo la ſteſſa ritirata di eſſa con due P. di più.	

TERZA DIFESA.

	pigl. il C. coll' A.
7. fc. d' A. pigliando la P. . .	Re a caſa d' A.
8. pr. l' A. col P. di C. . . .	

In

ſpinga la P. di D. due p., per collocare le *Ped.* di mezzo alle 4., oppure un p. ſolo, per allettare il nemico a giuocare o il C. di D. a 4. di R., o il C. di Re a 5. fua, nel qual ultimo caſo il N. dovrà fare lo ſteſſo, poichè dopo i noti cambi il N. pr. la P. d' A. col C., e il B. giuocando la D. a 5. del R. di Re, il N. manda l' A. di D. a 5. del C. di Re con bel vantaggio.

(*a*) Se la giuocaſſe a 2. di Re, o 3. d' A., il N. pigliando ancora la P. di C. guadagna un Pezzo.

Digitized by Google

In primo luogo.

	Nero.	*Bianco.*
		D. a 3. d' A.
9.	ritiri l' A. a 5. di R. . . .	P. del C. di Re un p.
10.	A. off. a 4. del ſuo C. . .	P. del R. di Re q. va.
11.	A. a 3. di R., ove ſe il B. dà ſc. pigliando il P. dopp., il N. copraſi coll' A., e verrà in guadagno d' un Pezzo, pigliando la P. del C. di D. colla D.	

In ſecondo luogo.

		D. a 5. del R. di Re.
9.	pr. il C. coll' A.	rip. col R. per migl.
10.	D. a 6. di Re per migl. . .	P. del R. di Re q. va. (*a*)
11.	D. a 6. del C. di Re . . .	pr. la P. d' A. coll' A.
12.	P. di D. q. va, ove ſe il B. ritira il C. a 2. di Re, il N. richiami la D. a 2. del C. guadagnando l' A., e ſe piglia piuttoſto la P. colla ſua di Re; il N. giuochi l' A. di D. a 5. del C. di Re collo ſteſſo guadagno dell' A. contr.	

ISTRUZIONE AL NERO

ſopra la giuſta ſua difeſa,

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il B. ſpinge nel 4. tiro di giuoco piano la Ped. d' Alf. di Don. una caſa;

o quella di Don. uno, o due paſſi.

	Bianco.	*Nero.*
1.	P. di Re q. va	lo ſteſſo.
2.	C. di Re a 3. d' A. . . .	C. di D. a 3. d' A.
3.	A. di Re a 4. dell' altro. .	lo ſteſſo.

(*a*) Se in vece piglia la P. d' A. coll' A., il N. ritiri la D. a 4. del C. di Re, guadagnando in ſegito lo ſteſſo A.

Digitized by Google

§. I.

Bianco.	*Nero.*
4. P. d' A. di D. una casa . .	D. a 2. del Re. (*a*)

PRIMA DIFESA.

5. P. di D. un p.	lo stesso.

In primo luogo.

6. C. di Re a 5. sua.	C. di D. a c. di essa.
7. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. d' A. di Re un p.
8. pr. il C. di Re coll' A. . . .	rip. col R., ove se il B pr. la P. di R. col C., ovvero dà sc. di D., il N. sp. un p. la P. del C. guadagnando un Pezzo.

In secondo luogo.

6. A. di D. a 5. del C. di Re . .	P. d' A. di Re un p.
7. pr. il C. di Re coll' A. (*b*) .	pigl. l' altro A. colla P.
8. A. off. a 5. di D.	P. dopp. alla 5.
9. pr. il C. coll' A. dando sc. .	rip. colla P.
10. C. off. a 2. di D.	R. di Re in c. d' A.
11. salta alla calabrista. (*c*) . .	D. a 5. del R. di Re.
12. se muove un p. la P. del C. di Re,	il N. entra colla D. a 6. di R., indi giuoca il R. di Re a 3. d' A., per passarlo a 3. sua. E se viene in vece colla D. a 2. del Re, il N. manda parimente il R. a 3. d' A. con giuoco di figura vittoria.

SE-

(*a*) Quando il nemico nel tr. 4. di giuoco piano sp. un p. la P. d' A. di D., questa è la più giusta risposta, che lo impedisce dal collocare le Ped. di mezzo alle quarte, e preserva da tutti i pregiudizj, che s' incontrano con altre difese.

(*b*) Questo è l' errore del B., che dee piuttosto ritirare l' A. off. a 4. del R.

(*c*) Se spinge in vece la P. d' A. di Re un p., il N. dia sc. di D. a 5. del R., e il B. coprendosi colla P., il N. ritiri la D. a 4. del R. guadagnando almeno un P. con miglior giuoco.

Digitized by Google

SECONDA DIFESA.

Bianco.	*Nero.*
5. Re a c. di C., e R. a c. di Re. (*a*)	A. di Re a 3. del C. di D. (*b*)
6. P. di D. due caſe.	la pr. con quella di Re.
7. rip. colla P. d' A.	D. a 5. del ſuo C.
8. comunque giuochi, perde almeno un P., il che naſce dal ſuo tratto 6., in cui ſpinſe la P. di D. q. va. Che ſe in vece la moveſſe un ſol paſſo, il N. faccia lo ſteſſo, dove il B. venendo a 5. del C. di Re o con eſſo C., o coll' A. di D., il N. ſi regoli colla ſcorta de' tratti ſovraccennati.	

§. II.

4. P. di D. una caſa.	lo ſteſſo.
5. C. di Re a 5. ſua. . . .	C. di Re a 3. di R.

In primo luogo.

6. ſp. due p. la P. d' A. di Re. .	A. di D. a 5. di C.
7. D. off. per migl. a 2. ſua. (*c*)	pr. la P., potendo in ſeguito paſſar la D. a 2. ſua, ed opportunamente arroccarſi con miglior giuoco.

In ſecondo luogo.

6. D. a 5. del R. di Re. . .	Re al cant., e R. in c. d' A.
7. lo	

(*a*) Fa queſto tratto per ſpingere la P. di D. q. va: che ſe in vece ſaltaſſe col Re al cant., e R. in c. d' A., il N. muova il P. di D. una caſa, ove ſpingendo il B. il P. di D. q. può, il N. non prenda; ma ritiri l' A. off. a 3. di C.

(*b*) Benchè ſembri, che il N. poſſa guadagnare un P. col prendere quello d' A. di Re dando ſc., ciò però non ſuſſiſte, perchè il B. pr. l' A. col Re, ed il N. dando ſc. di D., il B. ſi copre colla P., indi giuoca il C. di D. a 3. del R., poi avanza la P. di D. alla 5., pigliando in ſeguito quella di Re col C.

(*c*) Dico per migl., perchè ſe il B. pigliaſſe qui la P. di A. di Re coll' A. dando ſc., il N. paſſando il Re a 2. ſua guadagna un Pezzo: e ſe la prendeſſe col C., il N. dà ſc. di D., dove il B. coprendoſi colla P., il N. ritira la D. a 4. di R. collo ſteſſo guadagno d' un Pezzo.

Digitized by Google

	Bianco.	*Nero.*
7.	lo ſteſſo. (*a*)	P. d' A. di Re q. va.
8.	lo ſteſſo.	pr. la P. di Re colla ſua d' A.
9.	rip. per migl. col C. . . .	P. di D. alla 4.
10.	prende l' A. col C.	A. di D. a 5. del C. di Re.
11.	C. a 6. del Re.	lo pr. coll' A.
12.	dovendo ritirare la D. minacciata di nuovo coll' A. a 5. di C., verrà in perdita dell' A., ciò derivando dal ſuo tratto 6., in cui in vece della P. d' A., o della giuocata di D. dee arroccarſi col Re all' angolo, e col R. a c. d' A., dove il N. avverta di non mandare l' A. di D. a 5. del C. di Re, perchè il B. guadagnerebbe un P., pigliando quello d' A. di Re coll' A., ma ſi arrocchi ad imitazione del B., il quale ſpingendo due caſe la P. d' A. di Re, il N. faccia lo ſteſſo, ed avrà giuoco del pari.	

§. III.

4.	P. di D. due caſe. (*b*) . .	la pr. coll' A. per migl. (*c*)
5.	P. d' A. di D. un p.	A. off. a 3. di C. (*d*)
6.	C. di Re a 5. ſua. . . .	C. di Re a 3. di R.

7. D.

(*a*) Se in vece di arroccarſi dà ſc. di C. pigliando la P., il N. lo rip. col ſuo, e il B. prendendolo coll' A., il N. giuochi la D. a 3. d' A. di Re con bel vantaggio: e ſe in vece dello ſc. pr. col C. la P. di R. il N. prima di ripigliarlo mandi l'A. di D. a 5. del C. di Re.

(*b*) Benchè queſto tratto non ſia contingibile che rare volte, per avere la perdita manifeſta d' una P., pure contenendo diverſe inſidie, ſi è riputato degno di eſame per gli ſtudioſi.

(*c*) Non dee prenderla colla P., perchè il B. falta col C. di Re a 5. ſua, dove il N. giuocando il C. di D. a 4. del Re, o l' altro C. a 3. di R., il B. piglia non oſtante la P. d' A. col C., e dopo i cambi dà ſc. di D. a 5. del R., rifacendoſi dell' A. con miglior giuoco. Nè pure dee prenderla col C. di D., perchè il B. pr. anch' eſſo col C. la P. del Re, dove il N. ritirando per migl. il C. di D. a 3. del Re, il B. lo pr. coll' A. guadagnando almeno un P., mercecchè ripigliandolo il N. per migl. colla P. d' A. di Re, il B. dà ſc. di D., e il N. coprendoſi colla P., il B. la pr. col C. reſtandone in vantaggio.

(*d*) E ciò per ſuo meglio, perchè ſe torna con eſſo A. a 4. dell' altro, il B. dà ſc. d' A. pigliando la P. in viſta dell' altro di D. a 5. ſua.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
7. D. a 5. del R. di Re. . .	Re al cant., e R. in c. d' A.

8. giacchè non dee prendere in alcun modo la P. d' A., come si è avvisato nel paragrafo precedente; se anche quì si arroccherà ad imitazione del N., questi non cacci il C. contr. colla P. d' A. un p., perchè il B. pigliando con esso la P. del R., e poscia il C. coll' A. di D., avrebbe almeno il giuoco patto: ma sorta colla D. a 3. d' A. di Re, per passarla a 3. di C. con sicurissimo giuoco, oltre il vantaggio della Pedona.

CAPITOLO QUINTO.

Arroccandosi il B. nel suo tratto 4. di giuoco piano col Re in casa di C., e Roc. in quella di Re.

Faccianſi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

Bianco.	*Nero.*
4. Re in c. di C., e R. in c. di Re.	P. di D. un p. (*a*)
5. P. d' A. di D. una casa. .	A. di D. a 5. del C. di Re.
6. D. a 3. del suo C. (*b*) . .	pigli il C. coll' A.

§. I.

7. pr. la P. del C. colla D. .	C. di D. a 4. di R.
8. fc. d' A. a 5. di C. (*c*) . .	ritiri il Re in c. d' A.
9. D. a 5. sua, o 6. di R. . .	P. d' A. un p.
10. la pigl. coll' A.	rip. l' A. col C.
11. pr. il C. colla D.	A. off. a 4. del R. di Re guadagnando un Pezzo per due Pedone.

§. II.

(*a*) Si ritenga per massima, che a qualunque arroccamento fatto nel 4. tiro di giuoco piano, si può costantemente rispondere con questa P. di D. una casa.

(*b*) Questo tratto non è adottabile nel supposto arroccamento, come verrà dimostrato, e si accennò nel §. terzo del cap. secondo. Che se il B. spingesse in vece la P. di D. q. va, il N. ritiri l' A. a 3. di C.

(*c*) Se piuttosto dà fc. di D. a 5. di C., il N. non ritiri il Re, ma copra colla P. d' A.

Digitized by Google

§. II.

Bianco.	*Nero.*
7. rip. l' A. colla P.	fc. di D. a 4. di C.
8. Re in c. d' A. per migl. (*a*)	D. a 5. di R. minacciando il m.

PRIMA DIFESA.

9. pr. la P. d' A. dando fc. (*b*) .	Re in casa d' A.
10. P. di D. q. va.	lo pr. per migl. col suo di Re.
11. rip. col suo d' A. (*c*) . . .	pigl. il P. per suo meglio col C., avendo in ogni caso giuoco di grande offesa.

SECONDA DIFESA.

9. P. di D. q. va.	A. per migl. a 3. di C. (*d*)
10. pr. la P. d' A. dando fc. . .	Re in c. d' A.
11. pigl. il C. coll' A.	rip. col R., rifacendosi in seguito della P. con giuoco meglio ordinato.

§. III.

(*a*) Poichè se ritira il Re al cant., il N. avanza la D. a 5. d' A., e qui se il B. difende il P. dopp. comunque, il N. ritira l' A. a 3. di C. con miglior situazione; se in vece sp. q. va la P. di D., il N. dà fc. pigliando il P. dopp., indi ritira l' A., come sopra; se in fine piglia il P. di C. colla D., il N. prendendo il P. dopp. lo matta in altri due colpi.

(*b*) Se in vece passa il R. a 2. del Re, il N. pigl. la P. del R. in vista del matto, ad imitazione di quanto si dirà nel seguente terzo paragrafo.

(*c*) Se piuttosto pr. la P. di C. colla D. il N. pigli la P. colla dopp. senza timore dell' offesa contr.

(*d*) Questa ritirata d' A. è necessaria nel supposto caso, in cui il B. non ha per anche fatt' uso dell' A. di Re; e però potrebbe vantaggiosamente pigliar colla D. la P. di C., che se il B. prima di spingere la P. di D. pigliasse in questa, o nella difesa del seguente terzo paragrafo la P. d' A. dando fc., ritirandosi il N. in c. d' A., e il B. o prima, o dopo il cambio di detto A. col C. spingesse la P. di D. q. va, il N. in vece di ritirare l' A. pigli la P. come s' è insinuato di sopra, rovinando il nemico.

Digitized by Google

§. III.

Bianco.	*Nero.*
7. pr. la P. d' A. dando fc. . .	Re in c. d' A.
8. pigl. il C. coll' A.	rip. col R.

PRIMA DIFESA.

9. pigl. la P. di C. colla D. . . D. a 4. del C. di Re.
10. fp. la P. di C. un p. (*a*) . . . D. a 5. di C.
11. fe pigl. il C. colla D., il N. lo matta, entrando colla D. a 6. di R.; fe in vece piglia il R. dando fc., il N. ritira il Re a 2. d' A. come fopra; e fe per fuo meglio ritira la D. a 5. di C., per richiamarla a caſa d' A. di Re, reſta ſempre inferiore di forze, e di ſituazione.

SECONDA DIFESA.

9. pr. l' A. colla P. . . . . fc. di *D.*
10. Re in c. d' A. per migl. . . D. a 5. del R. di Re.
11. P. di D. due p. (*b*) . . . . la pr. colla P. di Re.
12. pigl. la P. di C. colla D. . . pr. la P. d'A. di D. colla dopp.
13. R. a 2. di Re. . . . . pigl. la P. di R. colla D., ove non dovendo il B. prendere il R. colla D., ſe giuocherà il R. a 2. d' A. di D., o 3. del Re, il N. inoltra il C. di *D.* a 5. di eſſa, venendo il matto irreparabile in pochi tratti.

(*a*) Se in vece pr. il R. dando fc., il N. venendo col Re a 2. d' A., minaccia la D., ed il matto.

(*b*) Se giuoca il R. a 2. di Re, il N. pigl. la P. di R. colla D., obbligando il B. ad inoltrare lo ſteſſo R. a 3. del Re con ſuo danno per riparo del matto.

Digitized by Google

CAPITOLO SESTO.

Arroccandosi il B. nel tratto 4. di giuoco piano col Re al cant., e Roc. in casa d' Alf.

Faccianſi i primi tre tiri di giuoco piano: e poi

	Bianco.	*Nero.*
4.	Re al cant, e R. in c. d' A. (*a*)	P. di D. una casa.
5.	P. d' A. di D. un p.	C. di Re a 3. d' A.
6.	C. di Re a 5. ſua. (*b*) . . .	falta per migl. alla calabriſta.
7.	P. d' A. di Re q. va. . .	P. del R. di Re una casa:

§. I.

8.	ſp. un p. la P. di D. (*c*) .	pr. il C. colla P.
9.	rip. colla ſua d' A.	C. off. per migl. a 5. ſua.
10.	Ped. del R. di Re un p. (*d*)	ſc. di C. a 7. d' A.
11.	pr. col R.	rip. coll' A.
12.	D. per ſuo meglio a 3. d' A.	A. off. a 3. del C. di D.
13.	D. a 5. del R. di Re. . . .	C. di D. a 2. del Re.
14.	P. dopp. alla 6.	lo piglia col C.
15.	pr. il C. colla D.	D. a 5. del R. di Re minacciando non ſolamente lo ſc., che in quattro tiri verrebbe matto, ma anche la preſa della P. del R. coll' A. di D. con giuoco vinto di ſua natura.

§. II.

(*a*) Arroccandoſi il B. col Re al cant., e R. in c. di Re. V. l' Avvertimento ſotto il preſente Cap.

(*b*) Se in vece ſp. due p. la P. di D., il N. ritiri l' A. di Re a 3. di C., e quì ſe il B. falterà col C. di Re a 5. ſua, il N. ſalti alla calabriſta, dove il B. ſpingendo la P. d' A. di Re due p., il N. non cacci il C. colla P. di R., perchè il B. cambiando i due Pezzi nel R. pr. la P. di Re colla ſua di D. con miglior poſizione; ma pigli la P. di D. colla ſua di Re, di cui reſterà ſuperiore con ottima ſituazione.

(*c*) Se piuttoſto paſſa la D. a 3. d' A. di Re, il N. non pigli per ora il C., ma inoltri l' A. di D. a 5. del C. di Re, dove il B. ritirando la *D.* a 3. di C., il N. prenda la P. d' A. con quella di Re, indi il C. reſtando dopo i cambi ſuperiore d' una qualità per lo meno.

(*d*) Se ſp. la P. dopp. alla 6. di C., il N. paſſi la D. a 5. del R. di Re, e il B. ſpingendo un p. la P. di R., il N. entri colla D. a 6. di C., e vincerà.

§. II.

Bianco.	*Nero.*
8. pr. la P. d' A. col C. . . .	pr. il C. col R.
9. rip. coll' A. dando sc. . . .	pigl. l' A. col Re.
10. pr. la P. di Re colla sua d' A. .	rip. per migl. col P. di D.
11. sc. di D. a 5. del R. di Re. (*a*)	Re a c. di C.

In primo luogo.

12. D. off. a *6.* di C. . . . . non giuochi la D. a *6.* sua, nè a c. del *Re* per cambiarla, perchè il B. guadagna il C. col R., ma avanzi l' A. di D. a 5. del C. di Re, minacciando la D. nemica col C. a 2. del Re, ove il B. per unico rimedio dovrà pigliare il C. col R., e il N. ripiglierà colla D. con giuoco assai superiore.

In secondo luogo.

12. ritira la D. a 4. di R. . . D. a *6.* sua.
13. Se ritira il R. in c. di Re per difesa del P., il N. falti col C. di Re a 5. sua, passando poscia o collo stesso C., o coll' A. a 7. dell' altro con ottimo attacco; e pigliando piuttosto il C. col R., il N. avanzi la D. a 7. del Re con giuoco vinto.

In terzo luogo.

12. D. a 3. d' A. di Re . . . C. di Re a 5. sua.
13. sc. di D. a 7. d' A. . . . Re a 2. di R.
14. P. del R. di Re un p. . . D. a 5. di esso R. con giuoco di gran vantaggio.

In quarto luogo.

12. D. a 2. di Re. . . . . A. di D. a 3. di Re.
13. P. del R. di Re un p. . . C. di Re a 5. sua, avendo sempre giuoco di grande offesa.

(*a*) Se dà questo sc. a 3. di C., il N. copra coll' A. di D., e il B. pigliando la P. di C. colla D., il N. moltri la D. a *6.* sua, rovinando il nemico.

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra l' arroccamento del Bianco.

Se il B. arroccandosi pone il Re al cant., e il R. in casa di Re, lasciando in preda il P. d' A., serviranno al N. di sufficiente scorta i lumi, che qui soggiungo per sua necessaria istruzione: e però

Bianco.	*Nero.*
4. Re al cant., e R. in c. di Re.	P. di D. una casa. (*a*)
5. P. d' A. di D. un p. . . .	C. di Re a 3. d' A.
6. P. di D. q. va. (*b*) . . .	ritiri l' A. a 3. di C.
7. C. di Re a 5. sua. (*c*) . .	salta alla calabrista.
8. P. d' A. di Re q. va . . .	pr. la P. di D. colla sua di Re.
9. P. di Re alla 5.	la pr. colla sua di D.
10. rip. la P. con quella d' A. di Re.	C. offeso a 5. sua, venendo superiore di due Pedone.

SE-

(*a*) Non dee il N. pigliar la P. d' A. coll' A. perchè il B. giuocando il R. in c. d' A., poi la P. di D. q. va, avrebbe giuoco vinto di sua natura per l' offesa irreparabile, che ne deriva contro la P. d' A. di Re, come esattamente lo dimostra l' *Anonimo*, e il *Lolli* nel cap. primo.

(*b*) Se in vece salta col C. di Re a 5. sua, il N. faccia lo stesso, e il B. non potendo pigliare senza suo danno la P. d' A., ma dovendo richiamare il C. a . di R., il N. cali la D. a 5. del R. con giuoco assai vantaggioso.

(*c*) Se piglia la P. di Re con quella di D., il N. fugga il C. a 5. sua; e qui giuocando il B. il R. in c. d' A., il N. non prenda la P. d' A. col C., perchè sarebbe soggetto all' offesa dimostrata sotto il cap. terzo; ma pigli la P. dopp. col C. di D.

SECONDA APERTURA,

In cui il Nero scostasi dal giuoco piano nel secondo suo tiro,

DIVISA IN QUATTRO CAPITOLI.

Digitized by Google

NOn è il noſtro giuoco sì circoſcritto, che tenga riposte tutte le ſue finezze ne' giuochi piani, che ſi ſono fin quì dimoſtrati. Molti, e rimarchevoli ſono gl' inganni, che s' intrecciano ancora in altri giuochi, che non eſſendo piani, chiameremo *irregolari*, e che formeranno l' oggetto delle ſeguenti due Aperture; ſupponendoſi in queſta il deviamento dal giuoco piano per parte del Nero, e nella ſeguente quello per parte dell' Avverſario; così che (ſalvo i gambitti di Re, e di Donna, de' quali ſi tratterà nella particolar loro ſede) finiranno queſte di ammaeſtrar lo ſtudioſo ne' principali artifizj, che poſſano praticarſi nel primo ſcioglimento de' Pezzi.

In queſta Apertura pertanto continuerò ad iſtruire il Nero, che voglia ſcoſtarſi dal giuoco piano, proponendogli nel ſecondo ſuo tiro dopo le due Pedone dei Re alle quarte caſe l' Alf. di Re a 4. dell' altro, o la Ped. d' Alf. di Don. una caſa; ed ove il tratto ſia dell' avverſario la Ped. di Don. q. va, ovvero un ſol paſſo nello ſteſſo tratto ſecondo in riſpoſta al Cav. di Re contr. a 3. d' Alfiere. Sono queſti i più inſidioſi non meno, che i più ſicuri, ed iſtruttivi deviamenti, che poſſano praticarſi; non intendendo però di condannare chi oltre le quì ſuppoſte voleſſe adottare praticamente alcune di quelle inſidie meno pericoloſe fra le molte, che nella ſeguente terza Apertura verranno promoſſe dall' avverſario.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Deviando il Nero avente il tratto dal giuoco piano nel ſuo ſecondo tiro, con giuocare l' Alf. di Re a 4. dell' altro.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va	lo ſteſſo.
2. A. di Re a 4. dell' altro. .	

§. I.

C. di Re a 3. d' A.

3. P. di D. due p. . . . . .

PRIMA DIFESA.

pr. la P. di Re col C.

4. pigli l' altra P. colla ſua di D., minacciando lo ſc. d' A. colla preſa della P. d' A. di Re; nel che il B. dovrà per migl. ritirare il C. a 4. ſua, o a 4. d' A. di D., per collocarlo, occorrendo, a 3. di Re con ſicurezza di giuoco; poichè ſe in vece pigliaſſe con eſſo la P. d' A. di Re, come ſembra di poter fare, o mandaſſe la D. a 5. di R., il N. ſortirebbe colla D. a 3. d' A. di Re con miglior giuoco.

SECONDA *DIFESA.*

pr. la P. di D. colla ſua di *Re*.

4. P. di Re alla 5. . . . . C. oſſ. a 5. di Re. (*a*)
5. ſc. d' A. pigliando la P. . . pr. l' A. col Re.
6. ſc. di D. a 3. d' A. . . . copre col C.
7. C. di Re a 3. di R. . . . A. a 2. di Re. (*b*)

8. Re

(*a*) Se in vece dà ſc. d' A., perde un Pezzo; e ſe piuttoſto giuoca la D. a 2. di Re, il N. faccia lo ſteſſo; e il B. ritirando per migl. il C. oſſ. alla propria caſa, il N. ſorta col C. di Re a 3. d' A., e col ſucceſſivo arroccamento del Re in c. di C., e R. in quella di Re, farà un' offeſa aſſai vantaggioſa.

(*b*) Se ſpingeſſe un p. la P. del R. di Re, il N. ſalti col Re in c. d' A. e R. in quella di Re; ove giuocando il B. l' A. a 2. del Re, il N. pigli il C., e il B. prendendo la P. coll'

Nero:	*Bianco:*
8. Re a c. d' A., e R. in c. di Re.	R. in c. di Re, o d' A. (*a*)
9. pr. il C. colla P.	rip. la P. coll' A.
10. se il R. bianco trovasi in c. d' A., dia sc. di D. a 5. sua, mattandolo poscia in due tiri: e se trovasi in c. di Re, dia sc. di C. a 5. sua con giuoco assai superiore.	

§. II.

	P. d' A. dì D. un p.
3. D. a 2. del Re.	C. di Re a 3. d' A. (*b*)
4. P. d' A. di Re q. va. . .	

PRIMA DIFESA.

	pr. la stessa P. colla sua. (*c*)
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	A. a 4. dell' altro.
6. P. di D. due p.	A. oss. a 3. di C.
7. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. di D. un p.
8. C. di Re a 5. sua. . . .	salta alla calabrista.
9. pr. il P. dopp. col R. . .	P. del R. di Re un p. (*d*)
10. pigl. la P. d' A. col C. . .	pr. il C. col R.
11. rip. coll' A. dando sc. . . .	pigl. l' A. col Re.

12.

A., il N. collo sc. di D. a 5. sua, e col C. a 4. d' A. guadagnerà una qualità per lo meno.

(*a*) Se muove il Re richiamandolo alla propria casa, il N. pr. il C., e il B. ripigliando la P. colla sua, vien matto in tre colpi: e se in vece ritira il Re in c. di C., il N. pr. il C., e il B. prendendo la P. coll' A., il N. dia sc. di D. a 5. sua, e poi saltando col C. a 5. sua, guadagnerà almeno la Donna.

(*b*) Se in vece esce colla D. a 4. del C. di Re; il N. sorta col C. di Re a 3. d' A., dove se il B. piglia la P. di C., il N. darà sc. d' A. indi passerà il R. a c. di C. con giuoco assai superiore.

(*c*) Se manda l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. pigli la P. di Re colla sua; e il B. prendendo il C. coll' A., il N. ripigli per suo meglio lo stesso A. col R., ed avrà giuoco vinto di sua natura.

(*d*) Se in vece piglia la P. di D. coll' A., il N. pr. la P. d' A. col C., e dopo i cambi darà sc. di D. a 4. d' A., guadagnando una qualità.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
12. P. di Re alla 5.	la piglia colla P.
13. rip. con quella di D. . . .	D. a c. del Re.
14. C. di D. a 3. d' A., pigliando poscia il C. colla P. con giuoco vinto di sua natura.	

SECONDA DIFESA.

	P. di D. una casa
5. pr. la P. di Re colla sua . .	rip. con quella di . . (*a*)
6. C. di Re a 3. d' A.	A. di Re a 3. di D.
7. P. di D. q. va.	Re a c. di C., e R. a c. di Re.
8. pigl. la P. colla P.	rip. coll' A.
9. Re al cant., e R. in c. d' A.	A. di D. a 5. del C. di Re.
10. sc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re.
11. pigl. l' A. col C. dando sc. .	rip. col R.
12. prende l' A. colla D. . . .	Re in c. di C.
13. A. di D. a 5. del C. di Re. .	pr. la D. col C.
14. rip. la D. coll' A.	pigl. la P. col R.
16. C. di D. a 3. d' A. con giuoco pari di forze, e non inferiore di situazione.	

§. III.

	lo stesso A. a 4. dell' altro.
3. P. d' A. di D. un p. . . .	

PRIMA DIFESA.

	lo stesso; o il C. di D. a 3. d' A.
4. P. di D. q. va.	la pr. colla sua.
5. sc. d' A. pigliando la P., ove se il B. non lo pr. col Re, il N. piglia il C. coll' A., e pigliando l' A., il N. dà sc. di D. a 5. di R. rifacendosi dell' A. con miglior situazione, il che non fu avvertito dal *Bertin Game* 20. pag. 40.	

(*a*) Se manda in vece l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. passando la D. a 3. sua, resterà superiore d' una P., poichè se il B. pr. il P. dopp. col suo di D., il N. dà sc. d' A. pigliando la P. d' A. di Re.

Digitized by Google

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	P. di D. una casa.
4. P. di D. q. va.	la pr. per migl. colla sua di Re.
5. rip. con quella d' A. di D. .	sc. d' A. a 5. di C.
6. copre col C. a 3. d' A. . .	lo piglia coll' A. dando sc.
7. rip. colla P.	C. di Re a 2. di esso Re. (*a*)
8. D. a 5. del R. di Re. . .	salta alla calabrista.
9. A. di D. a 5. del C. di Re.	P. del C. di Re un p. (*b*)
10. D. off. a 4. del R.	R. a c. del Re.
11. A. a 6. dell' altro	P. del R. di Re due p.
12. D. a 5. del C. di Re vincendo il giuoco.	

TERZA DIFESA.

	C. di Re a 3. d' A.
4. P. di D. q. va.	la pr. colla sua di Re.
5. P. di Re alla 5.	D. a 2. del Re.
6. pr. il P. dopp. con quello d' A.	sc. d' A. a 5. del C. di D.
7. Re per migl. in c. d' A. (*c*).	C. off. a 5. di Re.
8. D. a 4. del C. di Re. . . .	P. d' A. di Re q. va. (*d*)
9. sc. di D. a 5. di R. . . .	Re in c. di D. (*e*)

10.

(*a*) Se in vece di sortir col C., passa l' A. di D. a 3. del Re, il N. lo prende, e poscia dà sc. di D. a 5. del R. di Re; dove il B. coprendosi colla P., il N. replica sc. a 5. del C. di D. guadagnando un P.

(*b*) Se piuttosto investe l' A. colla P. di R., il N. lo lasci in preda, sortendo col C. di Re a 3. d' A.

(*c*) Perchè se copriste con qualche Pezzo, il B. mandando il C. a 5. di Re, scioglierebbesi felicemente: e però se il Sig. *Philidor* nella pag. 182. dell' ultima edizione avesse avvertito a questo ritiro del Re; non avrebbe tacciato il tr. 5. del N., che avanzò alla 5. la P. del Re, considerandolo tiro irregolare, e solo praticabile contro chi può ricever vantaggio. Fatto è, che l' errore del B. è caduto nel tr. 3. colla sortita del C. di Re a 3. d' A., in vece di che dovea sortir colla D. o a 2. del Re, o a 4. del C. di Re, come vedrassi a suo luogo.

(*d*) Se in vece ritira il C. a 3. di D., il N. richiami l' A. off. a 2. di Re, guadagnando nell' altro tratto il C.

(*e*) Se copre lo sc. colla P., il N. avanza la D. a 6. del R., minacciando di cacciare opportunamente il C. colla P.

Nero.	*Bianco.*
10. P. d' A. di Re un p. . . .	C. off. a 3. d' A.
11. D. a 4. del R. guadagnando sempre un Pezzo.	

QUARTA DIFESA.

	D. a 2. del Re.
4. C. di Re a 3. d' A. (*a*) . .	fc. d' A. pigliando la P.
5. pr. l' A col Re.	fc. di D. a 4. d' A.
6. P. di D. q. va.	pr. l' A. colla D.
7. pigl. la P. di Re col C. . .	D. off. a 3. del Re.
8. R. a c. di Re con giuoco di più ſciolta, e più metodica ſituazione.	

QUINTA DIFESA.

	D. a 5. del R. di Re.
4. D. a 2. del Re.	C. di Re a 3. d' A.
5. P. di D. q. va.	

In primo luogo.

	A. off a 3. del C. di *D.*
6. pr. la P. colla P.	pigl. la P. di Re col C.
7. P. del C. di Re un p. . . .	fc. d' A pigliando la P.
8. pr. l' A. colla D.	rip. la D. col C.
9. pigl. la D. colla P.	pr. il R. col C.
10. A. di Re a 5. D.	C. di D. a 3. d' A.
11. A. di D. a 4. dell' altro in difeſa della P. di Re, col prendere in ſeguito il C., che ſta al cant., e conſervando uniti gli Alfieri, avrà giuoco migl.	

d' A., e di mandare, occorrendo, l' A. di D. a 5. del C. di Re.

(*a*) Sarebbe errore il giuocare la D. a 4. del C. di Re, perchè il B. ſorte col C. di Re a 3. d' A. laſciando in preda la P. off., che il N. non può prendere ſenza danno, come ſi è avvertito contro del B. nel principio del §. II.

Digitized by Google

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	pr. la P. colla sua di Re.
6. P. di Re alla 5.	C. off. alla propria casa. (*a*)
7. C. di Re a 3. d' A.	D. off. a 5. del C. di Re.
8. pr. la P. d' A. coll' A. dando sc.	Re per migl. a c. d' A.
9. spinga un p. la P. del R. di Re;	nel che il B. se pr. la P. di C. colla D., il N. la guadagna col R. a 2. sua; e se piuttosto ritira la stessa D. a 4. d' A. di Re; il N. pr. il C. coll' A., e poi la P. dopp. colla sua con giuoco sempre migliore.

CAPITOLO SECONDO.

Declinando il Nero avente il tratto dal giuoco piano nello stesso suo secondo tiro,

collo spingere la P. d' Alf. di Don. una casa.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. P. d' A. di D. una casa. (*b*)	

§. I.

(*a*) Se fugge in vece lo stesso C. a 5. del Re, o a 4. di R., il N. giuocando un p. la P. del C. di Re, guadagna lo stesso C. per due Ped., e se in vece fugge a 5. sua; il N. sp. parimente la P. del C. una c., e guadagnerà pure il C. contr., poichè ritirando il B. la D. a 4. del R., il N. muova un p. la P. di esso R., dove il B. spingendo q. va la P. d' A. di Re, il N. avanzi l' A. a 5. di D. in difesa del R, pigliando in seguito lo stesso C. colla P.

(*b*) Il *Philidor* nella sua quarta Partita pretende, che chi fortì il primo tratto dopo le due Ped. dei Re alle 4. non possa nel secondo tiro spingere un p. la P. d' A. di D., altrimenti perda l' attacco, e, come spiegasi nella prima edizione, probabilmente anche il giuoco. Questa proposizione si proverà per troppo avanzata, col dimostrar chiaramente, che la stessa P. d' A. può spingersi una casa non solo senza verun pregiudizio, ma anche con insidiose vedute, e tali, per cui si crede la Ped. medesima meritevole di un cap., onde meglio garantirla dall' indebita taccia.

Digitized by Google

§. I.

Nero: *Bianco*:

P. di D. q. va. (*a*)

3. C. di Re per migl. a 3. d' A.

PRIMA DIFESA.

A. di D. a 5. del C. di Re;

4. non giuochi la D. a 2. del Re, come insegna la *Società di Parigi* a pag. 201., venendone al più un' eguaglianza di giuoco; ma dia sc. di D. a 4. del suo R. guadagnando un P., perchè se il B. copre colla P., o col C., il N. guadagna la P. di Re, pigliandola col C., e coprendo in vece colla D., o coll' A., il N. ritiri la D. a 3. del suo C. guadagnando parimente almeno un P.

SECONDA DIFESA.

pr. per migl. la P. colla P.

4. piglia la P. di Re col C. . . . A. di Re a 3. di D. per migl. (*b*)
5. non corra in questo caso all' acquisto della P. di Re collo sc. di D. a 4. del suo R., perchè il B. coprendosi colla P. d' A. di D., ed il N. pigliando la stessa P. di Re, il B. passa la D. a 2. del Re, guadagnando il C., ma sostenga il suo C. colla P. d' A. di Re due p., e il B. prendendo il C. coll' A., il N. rip. colla P., spingendo poscia quella di D. q. va con giuoco almeno del pari.

§. II.

(*a*) Questo tratto è supposto ancora dal prelodato Scrittore.

(*b*) Perchè se manda lo stesso A. a 4. dell' altro, il N. collo sc. di D. guadagna la P. di Re. Se in vece forte coll' A. di D. a 4. dell' altro, il N. passando la D. a 3. del suo C. guadagna parimente un P. Se giuocherà piuttosto il C. di Re a 3. d' A., o la P. d' A. di D. un p., il N. mandi l' A. di Re a 4. dell' altro con miglior situazione. E se finalmente spingesse una, o due case la P. d' A. di Re, il N. dando il noto sc. di D. a 5. del R. di Re, avrà giuoco di gran vantaggio.

Digitized by Google

§. II.

Nero.	*Bianco.*
	C. di Re a 3. d' A.
3. P. di D. due p.	pr. la P. di Re col C. (*a*)
4. pr. la P. di Re colla ſua di D.	A. di Re a 4. dell' altro.
5. D. a 4. del C. di Re. . .	

PRIMA DIFESA.

	ſc. d' A. pigliando la P.
6. Re a 2. ſua.	

In primo luogo.

	difende il C. colla D. a 5. di R. (*b*)
7. pr. la P. di C. colla D. . .	R. off. a c. d' A. (*c*)
8. C. di Re a 3. d' A. . . .	D. off. a 4. di R. (*d*)
9. A. di D. a 6. del R. di Re. .	A. di Re a 4. dell' altro.
10. P. del C. di Re due p., ove ſe il B. dà ſc. di C. a 6. ſua, il N. paſſa il Re in c. di D. guadagnando il C.	

In ſecondo luogo.

	pr. il C. coll' A.
7. rip. col R.	P. di D. due p.
8. pigl. la P. di C. colla D. . .	R. a c. d' A.
9. A. di D. a 6. del R. di Re. .	C. di D. a 2. di eſſa.
10. P. del C. di Re un p. . .	D. a 2. del Re.
11. A. di Re a 3. di R. . . .	C. di Re a 4. d' A. di D. (*e*)

12.

(*a*) Se piglia la P. di D. colla ſua di Re, il N. inoltra la P. di Re alla 5. ſopra il C., indi pr. il P. dopp. col ſuo d'A. con giuoco più ſciolto.

(*b*) Se lo difendeſſe piuttoſto colla P. d' A., ovv. di D. q. va, ricorraſi alla terza difeſa di queſto paragrafo.

(*c*) Se aveſſe dato ſc. di C. a 6. ſua, il N. lo prenderebbe franco col P. del R.

(*d*) Se la ritira piuttoſto a 2. di Re, il N. manda l' A. di D. a 6. di R. guadagnando una qualità.

(*e*) Se in vece pr. la P. di Re col C., il N. pr. l' A. ed indi il R. guadagnando una qualità. E ſe piuttoſto pr. la detta P.

Digitized by Google

Nero. *Bianco.*

11. pr. l'altro C. coll'A. dando fc., dove il B. ripigliando l'A. col C., il N. paſſi il R. in c. del Re con poſizione aſſai vantaggioſa.

SECONDA DIFESA.

pigl. la P. d'A. col C.
6. pr. la P. di C. colla D. . . R. in c. d'A.
7. A. di D. a 5. del C. di Re. . .

In primo luogo.

ritira l'A. a 2. di Re.
8. lo pr. coll'A. . . . . rip. colla D.
9. pr. il C. col Re. . . . . fc. di D. a 4. del ſuo A.
10. Re alla propria caſa col vantaggio d'un Pezzo.

In ſecondo luogo.

ſp. la P. d'A. una caſa.
8. la pr. per ſuo meglio colla P., ove ſe il B. pr. il R. col C., il N. non dia ſc. di P., benchè ſembri buon tratto, ma eſca coll'A. di Re a 2. di eſſo Re, minacciando la portata dello ſteſſo a 5. del R. di Re ſenza riparo del B.

TERZA DIFESA.

P. di D. q. va.
6. pr. la P. del C. colla D. (*a*) R. off. in c. d'A.
7. A. di D. a 3. del Re. . . P. di D. alla 5. (*b*)
8. la pr. colla P. . . . . rip. coll'A.
9. C. di D. a 2. di eſſa. . . .

In

---

colla D., il N. pigl. il C. dando ſc., e poſcia guadagna la ſteſſa D.

(*a*) Lo ſteſſo tr. dovrà farſi dal N., ſe il B. aveſſe difeſo il C. colla *P.* d'A. di Re.

(*b*) Se piuttoſto pr. l'A. col ſuo, il N. rip. colla P. formandoſi giuoco migl., e ſe in vece paſſa la D. a 2. del Re; il N. non pigli l'Alf. ma eſca col C. di D. a 2. di eſſa.

Digitized by Google

In primo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	pigl. l' A. coll' A.
10. pr. il C. col ſuo con giuoco di gran vantaggio.	

In ſecondo luogo.

	pr. la P. del C. coll' A.
10. pigl. il C. col ſuo.	pigl. il R. coll' A.
11. ſc. di C. a 6. d' A.	Re a 2. ſua.
12. ſc. d' A. con giuoco vinto di ſua natura.	

In terzo luogo.

	pr. il C. col ſuo.
10. R. in c. di D.	pigl. la P. del C. coll' A.
11. pr. il C. coll' A.	D. a 2. del Re. (*a*)
12. C. di Re a 3. d' A.	A. di D. a 4. dell' altro. (*b*)
13. ritiri la D. a 5. di C., ove ſe il B. inoltra la D. a 3. di Re, il N. paſſi l' A. di D. a 4. del ſuo C. con giuoco di gran vantaggio: e cambiando in vece la D., o facendo tutt' altro, avrà ſempre giuoco di molto critica ſituazione. (*c*)	

CA-

(*a*) Se piuttoſto avanza la ſteſſa D. a 4., o 5. ſua; il N. pr. il R. colla D. dando ſc., in viſta dell' altro ſc. d' A. ſcoprendo il R. ſopra la D.

Se in vece della D. ſorte col C., o A., il N. manda lo ſteſſo A. a 4. del C. di D. E ſe finalmente ritira l' A. a 5. di D., il N. fa la ſteſſa portata d' A. a 4. di C., ove dando il B. ſc. d' A. col pigliar la P. d' A., il N. lo pr. col Re, dove il B. pigliando il R. colla D., il N. dia ſc. d' A. di Re, e poſcia prendendo il R. verrà matto: e ſe in vece dello ſc. d' A. ſp. la P. d' A. di D. q. va; il N. dia ſc. d' A. di Re, e poi ſorta col C. di Re a 3. d' A. per arroccarſi con miglior giuoco.

(*b*) Fa queſto tratto in viſta della portata di eſſo A. a 7. ſua ſopra il R., che ſe non ſorte col detto A., il N., quand' altro non oſti, prevenga giuocando il ſuo di Re a 3. di D.

(*c*) L' errore del E. fu nel 4. ſuo tiro, benchè di vantaggioſa apparenza, in cui ſortì coll' A. di Re a 4. dell' altro; in vece di che dee ſpingere la P. di D. q. va, ed il N. dovrà ſortire coll' A. di D. a 3. del Re per prevenire il nemico, ed anche per iſcacciare con ſicurezza il C. colla P. d' A. di Re.

Digitized by Google

CAPITOLO TERZO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO;

ed in cui il Nero deviando pure dal giuoco piano, risponde nel secondo suo tiro colla Ped. di Don. spinta due p.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. q. va.

§. I.

3. pr. la P. di Re col C. . . .	D. a 2. del Re.
4. P. di D. q. va.	P. d' A. di Re una c.
5. Cav. off. a 4. sua. (*a*) . .	lo pr. coll' A.
6. rip. colla D.	pr. la P. di Re colla D. con giuoco conducente a perfetta uguaglianza.

§. II.

3. pr. la P. di D. colla sua di Re.	P. di Re alla 5.

In primo luogo.

4. D. a 2. del Re.	C. di Re a 3. d' A.
5. C. di D. a 3. d' A. (*b*) . .	A. di Re a 2. di esso Re.
6. pr. la P. di Re col C. . .	Re in c. di C., e R. in c. di Re.
7. P. di D. un p.	pr. la P. col C., indi spinga la P. d' A. di Re q. va, tenendo giuoco assai superiore. (*c*)

(*a*) Se piuttosto lo ritira a 3. di D., o d' A. di Re; il N. pr. la P. colla sua, infestando di nuovo il Cav., che se in vece di ritirare il C. dà sc. di D. a 5. del R. di Re, il N. coprendo colla P. guadagna un Pezzo.

(*b*) Se in vece fugge il C. off. a 5. sua, il N. pr. il P. dopp. colla D., dove il B. giuocando un p. la P. di D. per iscoprire l' A. in difesa del C., ed aggiugnere un' offesa alla P. contr., il N. dia sc. d' A. a 5. del C. di D., indi salti col Re a c. di C., e col R. a c. del Re con migliore apertura. Lo stesso sc. d' A. milita ancora, se il B. movesse un p. la P. di D. prima di fuggir col C.

(*c*) Se il B. nel tr. 6. non prende la P., ma salta col C. di Re a 5. sua; il N. s' arrocchi come sopra; e il B. prenden-

In secondo luogo,

Bianco.	*Nero.*
4. C. alla propria casa. . . .	pr. la P. colla D.
5. C. di D. a 3. d' A. . . .	D. off. a 3. di Re.
6. P. di D. q. va.	A. di Re a 5. del C. di D.
7. A. di D. a 2. di essa. . .	C. di Re a 3. d' A.
8. P. di D. alla 5.	non prenda la P. col C., perchè perderebbe un Pezzo per un P., ma provochi al cambio la D., avanzandola a 5. del C. di Re con giuoco non inferiore.

§. III.

3. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. di *D.* alla 5. sopra il C.
4. C. off. a 2. del Re. (*a*) .	A. di Re a 3. di D.
5. P. di D. un p. ovv. altro simile.	P. d' A. di Re q. va con miglior situazione.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il Nero deviando ancora dal giuoco piano risponde nel 2. suo tiro colla P. di D. spinta un p.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. una casa. (*b*)
3. A. di Re a 4. dell' altro (*c*).	P. d' A. di D. un passo. (*d*)

§. I.

---

do adesso la P. con uno de' due Cavalli, il N. ripigli col suo, valendosi in seguito della spinta del P. d' A. due p.

(*a*) Se in vece lo avanza a 5. di D., lo perde: se alla 5. sua; il N. cacciandolo con un P. produce al B. un raddoppiamento: e se lo manda a 4. di R., il N. farà pure doppiare al B. un P. col giuocare l' A. di D. a 2. di essa.

(*b*) Dopo la difesa del C. di D. a 3. d' A. questa è la migliore, la quale poscia ha uno scopo tutto suo particolare di ben dirigere le Pedone del centro.

(*c*) Veggasi l' Avvertimento finale.

(*d*) Questo tratto è assai più regolare, e sicuro della P. d' A. di Re q. va, che viene spinta dal Sig. *Philidor*, il quale per altro con ingenuità confessa nell' ultima edizione del suo lib. a pag. 28., che il suo giuoco non è esattamente corretto, e che resta buono soltanto per chi può dare vantaggio.

Digitized by Google

§. I.

Bianco.	*Nero.*
4. la ſteſſa P. d' A. di D. una c. .	P. di D. alla 4.
5. la pr. colla ſua di Re. (*a*) .	rip. con quella d' A di D.
6. ſc. d' A. a 5. di C.	copre per migl. coll' A.
7. lo pr. col ſuo	rip. col C.

In primo luogo.

8. D. a 2. di Re.	D. a 2. del ſuo A.
9. D. a 5. del ſuo C. . . .	Re al cant., e R. in c. di D., ove ſe il B. pr. la P. di D., il N. paſſa il C. a 4. del ſuo A., guadagnando la D.

In ſecondo luogo.

8. D. a 3. del ſuo C.	P. di Re alla 5.
9. C. off. a 4. di D.	C. di D. a 4. del ſuo A.
10. ſc. di D.	copre colla D., dove ſe il B. la pr., il N. rip. col Re, ed indi ſalta col C. a 6. di D., tenendo miglior ſituazione.

§. II.

4. P. di D. una caſa. (*b*) . .	P. di D. alla 4.

In primo luogo.

5. pr. la P. con quella di Re. . .	rip. colla ſua d' A.

(*a*) Se ritira l' A. off. a 3. del C. di D. il N. pr. la P. di Re colla ſua; ove il B. pigliando la P. di Re col C., il N. paſſi la D. a 4. del C. di Re, venendo l' offeſa del cap. ſecondo. E benchè il B. abbia anch' egli moſſa una caſa la P. d' A. di D., ciò però non cambia ſoſtanzialmente la forza de' tratti, nè impediſce i vantaggi, che derivano da tale inſidia.

(*b*) Se ſpinge queſta P. q. va, il N. la pigli per migl. colla ſua di Re; ove ſe il B. la pr. colla D., il N. paſſi l' A. di D. a 3. del Re; e pigliandola col C., il N. eſca col C. di Re a 3. d' A., non temendo la portata d' A. contr. di D. a 5. del C. di Re, perchè il N. dà ſc. di D. a 4. di R., indi paſſa la ſteſſa a 4. del ſuo A.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
6. fc. d' A. a 5. di C. . . .	copre coll' A.
7. lo pr. dando fc.	rip. col C.
8. C. di D. a 3. d' A. . . .	A. di Re a 5. del C. di D.
9. A. di D. a 2. di eſſa. . . .	C. di Re a 2. di eſſo Re.
10. C. di D. a 5. ſua. . . .	pr. per migl. l' A. dando fc.
11. rip. colla D.	Re al cant., e R. in c. d' A.

12. ſe falta col C. di D. a 6. di eſſa D., il N. lo guadagna colla D. a 3. del ſuo C., e ſe piuttoſto ſi arrocca, il N. ſpinga la P. d' A. di Re q. va con ſituazione aſſai vantaggioſa nelle Pedone.

In ſecondo luogo.

5. A. off. a 3. del C. di D. . . P. d' A. di Re una caſa.
6. C. di Re a 4. di R. (*a*). . . . A. di D. a 3. del Re.
7. Re al cant., e R. in c. d' A. P. del C. di Re q. va.
8. ſe dà fc. di D. a 5. del R., perderà un Pezzo; e ritirando il C. off. a 3. d' A., il N. ſpinga il P. del R. di Re due p. con giuoco più offenſivo, e ſicuro.

§. III.

4. Re a c. di C., e R. a c. del Re. A. di D. a 5. del C. di Re.

In primo luogo.

5. P. d' A. di D. un p. . . . C. di D. a 2. di eſſa.
6. D. a 3. del ſuo C. . . . C. di D. a 4. del ſuo A.
7. fc. d' A. pigliando la P. . . Re a 2. ſua.
8. D. a 4. del proprio A. . . P. del C. di D. due p.
9. D. a 2. del Re. . . . . pr. l' A. col Re.
10. fc. di C. pigliando la P. di Re. lo rip. colla P.

11 pr. l' A. colla D. . . . . C. di Re a 3. d' A., ed indi C. di D. a 6. di eſſa con vantaggio di forze, e di ſituazione.

In

(*a*) Se pigliaſſe in vece la P. di Re col C. ad imitazione del gomito di *Damiano*, verrebbe a perdere un Pezzo per due ſole Pedone.

Digitized by Google

In secondo luogo.

	Bianco.	*Nero.*
5.	P. di D. un p.	C. di D. a 2. di essa.
6.	A. di D. a 3. del Re. (*a*) . .	P. d' A. di Re q. va.
7.	pr. il C. di Re coll' A. . .	rip. col R.
8.	P. del R. di Re un p. . .	pr. il C. coll' A.
9.	rip. colla D.	P. d' A. di Re alla 5.
10.	sc. di D. a 5. del R. (*b*) . .	copre colla P., dove se il B. piglia quella del R., il N, passando il R. off. a 2. di C., guadagna poscia l' A.

AV-

(*a*) Se giuocasse quest' A. a 5. del C. di Re, il N. pigliando il C. coll' A. guadagna un Pezzo. E se in vece si avvisasse il B. di fare il noto tiretto collo sc. d' A., pigliando la P. d' A. di Re, sbaglierebbe ugualmente, perchè il N. pr. lo stesso A. col Re, ed il B. dando sc. di C. a 5. sua, il N. parimente lo piglia colla D., venendo in vantaggio d' un Pezzo: il che mostra la notabile diversità, che passa tra il C. di Re, e l' A. di D., che venga alla 5. d' esso C.

(*b*) Se ritira l' A. off., il N. falta col C. di D. a 3. d' A. di Re, indi spingendo le due Ped. del C., e del R. di Re, farà un attacco di sicuro vantaggio.

Digitized by Google

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra il tratto 3. del Bianco.

Potrebbe il B. nel ſuo tratto 3. in vece dell' A. di Re ſpingere q. può la P. di D., o muovere una caſa la P. d' A. di D., dove il N. riſponderà come ſegue.

Quanto al primo.

Bianco.	*Nero.*
3. P. di D. q. può.	C. di Re a 3. d' A.
4. A. di D. a 5. del C. di Re. (*a*)	pr. la P. di D. colla ſua di Re.
5. rip. colla D.	A. di Re a 2. di eſſo Re.
6. inoltra la P. di Re alla 5. .	Re a c. di C., e R. a quella del Re con lodevole ſituazione.

Quanto al ſecondo.

3. P. d' A. di D. una caſa. . .	P. d' A. di Re q. va.
4. la piglia colla ſua di Re. .	P. d' A. di D. una caſa. (*b*)
5. D. a 3. del ſuo C.	D. a 2. del *Re*, ove ſe il B. giuoca la P. del C. di Re due p., il N. ſpinga quella del R. di Re q. va, rifacendoſi del P. con miglior giuoco.

TER.

(*a*) Se pr. la P. di Re colla ſua di D., il N. pigli l' altra di Re col C., dove ſe il B. manda la Don. a 5. ſua, il N. ritiri il Cav. a 4. d' Alf. di Don., ed il B. giuocando l' Alf. di Re a 4. dell' altro, ovvero il Cav. di Re a 5. ſua, il N. ſortirà coll' Alf. di Don. a 3. del Re.

(*b*) Farebbe male a ripigliar coll' A, perchè il B. verrebbe colla D. a 3. del ſuo C., indi coll' A. di Re a 4. dell' altro.

Digitized by Google

TERZA APERTURA,

In cui il Bianco avversario declina dal giuoco piano in alcuno dei primi tre tratti dello stesso,

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

Digitized by Google

E' Ben convenevole, che il genio di recedere dal giuoco piano ſuppoſto nel Nero in tutta la precedente apertura, ſi dia nella preſente al Bianco avverſario, per meglio eſaurire le inſidie de' giuochi non piani, e porgere allo Studioſo il compimento degli occorrevoli lumi ſu queſto aſſunto.

Si preſentano pertanto in queſta terza apertura le principali finezze provenienti dai tratti irregolari dell' avverſario contro i regolari del Nero, ſupponendoſi ne' tre primi Capitoli, che quegli riſpondendo declini dal giuoco piano o nel primo, o nel ſecondo, o nel terzo colpo; ſiccome ne' ſuſſeguenti tre Capitoli ſi ſupporrà, che il Nero per parte ſua riſponda, finchè può, colle moſſe del giuoco piano, e ſolo il Bianco declini in uno dei tre medeſimi tiri; con additare per tutta la preſente apertura i lacci, che ſi tendono più coperti, e le vie più ſpedite, e ſicure per evitarli.

E perchè parecchi giuocatori ſuperfiziali ſtimano, che certe riſpoſte poſſano ſoſtituirſi con indifferenza alle tre prime del giuoco piano; avranno quì motivo di viepiù illuminarſi, col riſcontrarne le conſeguenze, e così nell' apprendere la qualità di queſti medeſimi giuochi, verranno inſieme a conoſcere più intimamente la ragione de' primi.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Declinando il Bianco dal giuoco piano nel tratto primo.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va	

§. I.

	P. di Re una casa.
2. P. di D. q. va. (*a*) . . .	A. di Re a 2. di esso Re.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	lo stesso.
4. A. di Re a 3. di D. . . .	Re a c. di C., e R. a c. di Re.
5. P. del R. di Re q. va. . .	sp. la P. di D. un p. (*b*)
6. P. di Re alla 5. sopra il C.	pr. la P. colla sua di D.
7. rip. colla P.	C. off. a 4. di D. (*c*)
8. pigl. coll' A. la P. di R. . .	pr. l' A. col Re.
9. sc. di C. a 5. sua.	pigl. per migl. il C. coll' A. (*d*)
10. pr. l' A. colla P., e dà sc. scop.	Re a c. di C. (*e*)
11. D. a 5. del R. di Re. . .	Re in c. d' A.

(*a*) La giuocata del N. della P. di D. q. va può anche farsi, come vedrassi nel paragrafo terzo, quando il nemico apresi con altre Pedone spinte un p., come usano malamente certuni, ai quali sembra più facile la difesa in un giuoco unito, e racchiuso, perchè non ne prevedono le conseguenze.

(*b*) Se in vece muove un p. la P. del R. di Re per frenare i Pezzi contr., il N. falti non ostante col C. di Re a 5. sua; poichè se il B. lo piglia, è rovinato; e se non piglia, ma sp. un p. la P. di D., il N. inoltri alla 5. la P. di Re per fugare il C., e prendere in seguito la P. d' A. col C. in vista dello sc. di D. a 5. di R. guadagnando il giuoco.

(*c*) Se lo fugge a 5. sua, il N. pr. la P. di R. coll' A. in vista del successivo sc. di C. alla propria 5., guadagnando un P.

(*d*) Poichè se in vece ritira il Re a c. del R., è matto di D. in tre tratti; se lo avanza a 3. di R., il N. guadagna la D. pigliando col C. la P. d' A.; se va a c. di C., il N. giuoca la D. a 5. del R. di Re, regolandosi co' tratti, che si poranno in appresso; e se va a 3. di C., il N. dà sc. di P. guadagnando la D., ed il giuoco.

(*e*) Se fugge piuttosto col Re a 3. di C., il N. dà sc. di D. a 5. del R. di Re.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
12. P. dopp. alla 6., ove ſe il B. ritira il Re a 2. ſua, il N. piglia la P. d' A. colla ſua offendendo il R., e poi dà ſc. d' A. di D., e ſe piglia la P. colla P., il N. la rip. colla D., facendo un' offeſa deciſiva della vittoria.	

§. II.

	P. di D. q. va.
2. la pigl. colla ſua di Re. . .	la rip. colla D.
3. P. di D. q. va.	

PRIMA DIFESA.

	P. di Re due p.
4. pr. la P. colla ſua di D. . .	rip. la P. dando ſc.
5. copre coll' A. a 2. di Re. .	A. di Re a 4. dell' altro.
6. C. di Re a 3. d' A., e col ſucceſſivo arroccamento avrà giuoco aſſai migliore di ſituazione.	

SECONDA DIFESA.

	ſc. di D. a 5. di *Re*.
4. copre coll' A. di D. a 3. del Re.	P. di Re q. va.
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	A. di Re a 3. di *D.* (*a*)
6. pr. la P. di Re colla ſua, ove ſe il B. ripiglia la P. coll' A., o avanza lo ſteſſo A. a 4. dell' altro, il N. dà ſc. d' A. a 5. del C. di D., poi arroccandoſi opportunamente avrà anche giuoco migliore.	

§. III.

	P. del C. di D. un p.
2. P. di D. q. va.	A. di D. a 2. del ſuo C.
3. A. di Re a 3. di D. . . .	P. d' A. di Re q. va.
4. lo pr. col ſuo di Re. . . .	pr. la P. del C. di Re coll' A.
5. ſc. di D. a 5. del R. di Re. .	P. del C. di Re un p.
6. pigl. la P. col P. dopp. . .	A. di Re a 2. del C. (*b*)

7.

(*a*) Se pr. la P. di D. colla ſua di Re, il N. dia ſc. d' A., poi ſalti col Re in c. di C., e R. in c. di Re.

(*b*) Se giuoca il C. di Re a 3. d' A., il N. pigli la P. di R. dando ſc. di D. ſcoperta, ove pigliando il B. la D. col C., è matto d' A.

Nero.	*Bianco.*
7. pr. il P. di R. dando sc. di D.	Re a casa del suo A.
8. pigl. il C. colla P.	

PRIMA DIFESA.

	pr. la P. col Re. (*a*)
9. D. a 4. del C. di Re.	pigl. il R. coll' A.
10. P. del R. di Re q. va	P. di Re un p. (*b*)
11. P. di R. alla 5., ove se il B. giuoca la D. a 3. d' A. di Re, il N. avanzando alla 6. la *P.* del R., guadagna una qualità: e se piuttosto ritira il Re a c. d' A., il N. giuochi un p. la P. d' A. di Re chiudendo l' A., e guadagnandolo in pochi tratti.	

SECONDA DIFESA.

	piglia la P. col R.
9. sc. di D. a 5. A.	copre coll' A. di Re a 3. sua. (*c*)
10. sc. d' A. di D. a 6. del R. di Re.	fugge col Re a 2. d' A.
11. C. di Re a 3. d' A.	P. di Re un p. (*d*)
12. sc. di D. a 7. del R. di Re	copre coll' A.
13. sc. di D. a 6. del C. di Re.	Re a c. d' A.
14. C. di Re a 5. sua, minacciando il m. di D. a 7. d' A., ove se il B. giuoca la D. a 2. del Re, è matto di C., se la giuoca a c. di esso Re, il N. dà sc. di D. a 6. d' A., e lo matta nell' altro colpo; e se la passa a 3. d' A., il N. pr. essa D., dando nell' altro tratto il matto d' A.	

(*a*) Se piglia la D. col R., il N. dichiarata Donna la P., lo matta giuocando l' A. di Re a 4. dell' altro, o a 7. del R. di *Re* in difesa della medesima Donna.

(*b*) Se in vece ritira l' A. di D. a 2. del suo C., il N. spinge la P. di *R.* alla 5., poscia alla *6.* con giuoco di bell' offesa.

(*c*) Se fugge il Re alla propria casa, il N. dia sc. di D. a *6.* del C., e poi pigli l' A., che offende il R., avendo giuoco vinto di sua natura.

(*d*) Se in vece pr. il C. coll' A., il N. ripigliando l' A., resta superiore d' un Pezzo, e d' una P., e se piuttosto piglia il R., il N. dando sc. di C. a 5. di Re, lo matta in due tiri.

Digitized by Google

CAPITOLO SECONDO.

Declinando il Bianco dal giuoco piano nel tratto ſecondo.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo,
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	

§. I.

	P. d' A. di Re un p. (*a*)
3. pr. la P. di Re col C. . .	rip. colla P. (*b*)
4. ſc. di D. a 5. del R. . . .	Re a 2. ſua. (*c*)
5. ſc. di D. pigliando la P. di Re.	Re a 2. d' A.
6. ſc. d' A. a 4. dell' altro. . .	P. di D. q. va per migl.
7. la pr. coll' A. dando ſc. . .	Re a 3. di C.
8. P. del R. di Re q. va. . .	lo ſteſſo. (*d*)
9. pr. la P. del C. di D. coll' A. .	rip. l'A. per ſalvare il R.
10. ſc. di D. a 5. d' A. di Re.	Re a 3. del R.
11. P. di D. una c. dando ſc. ſcop.	copre colla P.
12. D. a 7. d' A. di Re per tr. migl.	A. di Re a 2. di eſſo Re.
13. pr. la P. colla ſua dando ſc. . .	rip. coll' A.
14. matto di R. prendendo la P. .	

§. II.

(*a*) Queſta difeſa è chiamata *Gomito di Damiano*, che fu il primo a mostrarne diverſi tratti, i quali ſi ſono poſcia illuſtrati dagli altri; avendo però tutti laſciato luogo ad alcune nuove avvertenze, che quì brevemente ſi accenneranno.

(*b*) Poſtochè il B. ha fatto il gomito di Damiano, ſarà meglio per lui di non pigliare il C., ma di giuocare la D. a 2. del Re, dove il N. ritirando per migl. il C. a 3. d' A., il B. prenderà la P. di Re dando ſc., e quantunque il N. ſi copra coll' A., e poi s' arrocchi, avrà bensì eſſo B. una inferior ſituazione, ma non avrà giuoco perduto di ſua natura, come gli ſuccede pigliando il C.

(*c*) Se in vece copre colla P., il N. piglia l' altra di Re dando ſc., dove il B. coprendoſi per migl. colla D., il N. prenderà il R., avvantaggiandoſi almeno del valore di un Pezzo.

(*d*) Se giuoca la D. a 3. d' A. di Re, il N. dando ſc. di D. a c. del Re contr. guadagna la D. in tre tiri: e ſe piuttoſto eſce coll' A. di Re a 3. di D., il N. dà ſc. di P., e il B. fuggendo a 3. di R., il N. replica ſc. ſcop. d' A. di D., ove il B. coprendoſi colla P., il N. pr. il R. colla D., guadagnando ancora la D., e il giuoco.

Digitized by Google

§. II.

Nero.	*Bianco.*
	P. di D. un p.
3. P. di D. q. va. . . .	

PRIMA DIFESA.

	A. di D. a 5. del C. di Re.
4. pr. la P. di Re colla ſua. .	pigl. il C. coll' A.
5. rip. l' A. colla D.	pr. il P. dopp. col ſuo di D.
6. A. di Re a 4. dell' altro. .	D. a 3. d' A. di Re. (*a*)
7. D. a 3. del ſuo C.	P. del C. di D. un p.
8. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di D. una caſa.
9. Re al cant., e R. in c. d'A.	A. di Re a 3. di D.
10. P. d' A. di Re due p. . .	pr. colla P. del Re.
11 pigl. la ſteſſa P. coll' A. di D.	rip. l' A. coll' A.
12. C. a 5. di D.	lo pr. col P. d' A.
13. rip. la P. coll' A.	C. di D. a 3. d' A.
14. pigl. l' A. col R., avendo giuoco vinto di ſua natura.	

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di D. colla ſua.
4. rip. la P. colla D.	C. di D. a 3. d' A.
5. A. di Re a 5. del C. di D.	A. di D. a 2. di eſſa.
6. D. off. alla propria caſa. .	C. di D. a 5. ſua. (*b*)
7. ritiri l' A. di Re a 4. dell'altro.	C. di Re a 3. d' A. (*c*)
8. C. di Re a 5. ſua, dove il B. avanzando la P. di D. alla 4., il N. la pigli per migl. coll' A., ſicuro di reſtarne in vantaggio.	

TER-

(*a*) Se in vece forte col C. di Re a 3. d' A., o ſp. un p. la P. d' A. di Re, il N. paſſi la D. a 3. del ſuo C. con doppia offeſa.

(*b*) Se lo giuoca a 4. del Re, il N. lo pigli col C., e prendendo il B. o l' A. coll' A., o il C. colla P., il N. avanzi ſempre la D. a 5. ſua, guadagnando almeno un P.

(*c*) Se in vece forte coll' A. di Re a 2. di eſſo Re; il N. muova un p. la P. d' A. di D., e il B. ritirando il C. off. a 3. d' A., il N. paſſi la D. a 3. del ſuo C., guadagnando pure un P.

Digitized by Google

TERZA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	P. d' A. di Re q. va.
4. pr. la P. di Re colla ſua di D.	pigl. la P. di Re colla ſua d' A.
5. C. off. a 5. ſua.	P. di D. alla 4.
6. P. di Re alla 6.	C. di Re a 3. di R. (*a*)
7. pr. col C. la P. di R. . .	pigl. la P. di Re coll' A. di D. (*b*)
8. pigl. l' A. di Re col C., ove ſe il B. ripiglia il C. col Re, perde il comodo d' arroccarſi, ed ha un P. iſolato, e ſe lo pr. col R., il N. pigli il C. coll' A. di D., e poi dia ſc. di D. a 5. del R. di Re, guadagnando un P. con miglior ſituazione.	

§. III.

	P. di D. q. va.
3. pr. la P. di Re col C. . .	lo ſteſſo colla ſua di D.
4. A. di Re a 4. dell' altro. .	D. a 4. del C. di Re. (*c*)
5. P. di D. q. va. (*d*) . . .	pr. la P. di C. colla D.
6. R. off. in c. d' A.	

In primo luogo.

	A. di D. a 3. del Re.
7. P. di D. alla 5.	C. di D. a 2. di eſſa.
8. pigl. l' A. colla P.	pr. il C. col ſuo.
9. P. d' A. di Re q. va. . . .	R. in c. di D.

10.

(*a*) Se giuoca l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. avanzi il C. a 7. d' A., ove giuocando il B. la D. a 3. d' A. di Re, il N. paſſi la D. a 2. ſua, ſicuro di guadagnare una qualità per un P.

(*b*) Se piuttoſto piglia il C. col R., il N. dà ſc. di D. a 5. del R. di Re, rovinando il nemico.

(*c*) Queſta portata di D. non è adottabile, come lo è nel cap. ſecondo della precedente apertura, per non eſſere qui moſſa un p. la P. d' A. di D., e però non doveva il B. nel tr. 3. prendere la P. di Re colla ſua di D., ma bensì giuocare la D. a 2. del Re, come nel cap. terzo della precedente apertura.

(*d*) Queſto ſi è il tratto migl. del N., venendo con eſſo a riſerbarſi la preſa della P. d' A. di Re col Pezzo, che più gli comple, dipendentemente dal contegno nemico.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
10. pr. la P. dando sc. . .	Re a 2. sua. (*a*)
11. pigl. colla stessa P. il C. di Re denominandola Cav., e sc. con giuoco sempre vinto di sua natura.	

In secondo luogo.

	A. di D. a 6. del R.
7. pr. la P. coll' A. dando sc. .	Re a 2. sua.
8. torna coll' A. a 4. dell' altro in difesa del R., ove se il B. pr. la P. di R. colla D., il N. avanza la D. a 5. del R. di Re con grave offesa; e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. sorte coll' A. di D. a 4. dell' altro in difesa del P. di R. con assai miglior situazione.	

§. IV.

	lo stesso C. di Re a 3. d' A.
3. pr. col C. la P. di Re. . .	lo stesso.
4. D. a 2. di Re.	lo stesso. (*b*)
5. pigl. il C. colla *D.* . . .	P. di D. una casa.
6. P. di D. q. va.	P. d' A. di Re un p.
7. P. d' A. di Re q. va, ove se il B. pr. il C. colla P., il N. rip. la P. colla sua di D., restando costantemente superiore d' una P. oltre la miglior situazione: e se prima di pigliar il C. giuoca il C. di D. a 2. di essa per ricuperare il Pezzo senza scapito della P., il N. esca col C. di D. a 3. d' A. per inoltrarlo a 5. di *D.* (*c*)	

§. V.

(*a*) Se in vece rip. la P. col C., il N. lo pr. coll' A., ove se il B. piglia l' A., perde il R., e se non lo pr., il N. passa la D. a 5. del R. di Re.

(*b*) Se in vece ritira il C., perde la D. per lo sc. di D. scoperta, giuocando il C. a 6. d' A.

(*c*) Col che verrà anche in maggior vantaggio per l' errore del B., che non è nel secondo tiro, cioè di giuocare anch' egli il C. di Re a 3. d' A., come alcuni hanno supposto, ma bensì nel 3., ove piglia anch' egli ad imitazione del N. la P. di Re col C., dovendo in vece giuocare la D. a 2. di Re, prevenendo il N., che mira di fare lo stesso, nel qual caso non resterà inferiore d' alcun P., benchè facciasi una cattiva apertura; ond' era meglio, che difendesse nel 2. tiro la P. di Re.

Digitized by Google

§. V.

Nero.	*Bianco.*
	A. di Re a 4. dell' altro. (*a*)
3. pr. la P. di Re col C. . .	D. a 2. del Re.
4. P. di D. q. va.	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. una casa. (*b*)
5. pr. la P. d' A. di Re col C. (*c*)	pr. la P. di Re colla D., e sc.
6. copre coll' A. di D. a 3. di Re.	pigl. il C. col Re. (*d*)
7. pr. l' A. colla P. di D. . .	rip. la stessa P.
8. sc. di D. a 5. del R. di Re	guadagnando la stessa P. do pp; oltre la miglior situazione.

SECONDA DIFESA.

	A. off. a 3. del C. di D.
5. A. di Re a 4. dell' altro. .	P. d' A. di Re un p.
6. C. off. a 7. d' A.	sc di D. prendendo la P.
7. coprasi colla D., e dopo i cambi pigli il R., venendo in guadagno d' una qualità.	

TERZA DIFESA.

	A. off. a 3. di D. per *migl.*
5. torna col C. a 3. d' A. . .	D. pr. la P. di Re dando sc.

6.

(*a*) Questo 2. tratto non produce al B. necessariamente la perdita d' una P., ma soltanto un' inferior situazione, come si scorgerà in appresso.

(*b*) Benchè il *Salvio* nel cap. 2. del lib. 4. suggerisca al B. questo tratto, in vece di ritirare l' A. off. a 3. di D., egli è tratto assolutamente peggiore, perchè oltre il restare inferiore di situazione, viene ancora nella perdita d' un P. da esso autore non avvertita, come cosa dalla presente difesa.

(*c*) Tratto più spedito di quello di prendere l' A. col P. di D., benchè anche questo produca al N. ugualmente il vantaggio d' una P.

(*d*) Se in vece piglia la P. di D. coll' A., il N. prenda col C. la P. di D. dando sc., e poi l' A. colla D., restando similmente superiore d' una P. con miglior giuoco.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
6. coprasi coll' A. di Re a 2. di esso Re, e poi s' arrocchi col Re in c. di C., e R. in quella di Re con una compofizione di giuoco assai migliore del B., che ha esposta la propria D. all' infestazione, l' A. di Re fuori del centro, e gli altri Pezzi serrati; ciò provenendo, come si è detto di sopra, dal secondo suo tiro, in cui doveva per migl. difendere la P. di Re.	

CAPITOLO TERZO.

In cui il Bianco declina dal giuoco piano nel terzo tiro.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	C. di D. a 3. d' A.
3. A. di Re a 4. dell' altro. .	

§. I.

	P. d' A. di Re q. va. (*a*)
4. pr. per migl. il C. coll' A. .	rip. per megl. l' A. col R. (*b*)
5. Re a c, di C., e R. a c. del Re.	

PRIMA DIFESA.

	P. d' A. di Re alla 5.
6. P. di D. q. va.	

In primo luogo.

	la pr. colla sua di Re;
7. piglia l' altra coll' A. di D.,	guadagnando in seguito una P., poichè se il B. sorte colla D. a 3. d' A. di Re, per-

(*a*) Questo tratto non è sostenibile, producendo la perdita forzata d' una P. oltre l' avere nella più parte delle difese anche peggior situazione. Perchè però la sua novità potrebbe sorprendere, gioveranno i seguenti riflessi,

(*b*) Perchè se piglia la P. di Re colla sua d' A., il N. pr. la P. di Re col C., e il B. pigliando il C. col suo, il N. collo sc. di D. a 5. del R. di Re guadagna un Pezzo.

Digitized by Google

de quella d' A. di D., e se in vece va coll' A. di Re a 4. dell' altro; il N. avanza l' A. di D. a 5. del C. di Re, venendone lo stesso vantaggio d' una P.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	D. a 3. d' A. di Re.
7. pr. la P. colla sua di D. .	rip. col C.
8. lo pr. col suo.	rip. il C. colla D.
9. D. a 5. sua col sicuro guadagno d' una P.	

In terzo luogo.

	sp. la P. di D. una casa.
7. pr. la P. di Re colla sua di D.,	ove se il B. rip. col C., per-
de quella d' A. di Re; e se rip. in vece colla P., il N. non	
prenda la D., perchè ne verrebbe giuoco uguale, ma avan-	
zi la D. a 5. sua, dove il B. o cambiandola, o ritirando	
il R. off., perderà sempre un P. per lo meno.	

SECONDA DIFESA.

	P. di D. una casa.
6. pr. la P. d' A. con quella di Re.	rip. coll' A. di D.
7. P. di D q. va.	P. del Re alla 5. (*a*)
8. P. di D. alla 5.	C. off. a 5. sua. (*b*)
9. P. del R. di D. una casa. . .	C. off. a 3. del R. di D. (*c*)
10. C. di Re a 5. sua.	D. a 2. del Re.
11. pr. col C. la P. del Re. .	pigl. il C. coll' A.
12. P. d' A. di Re un p., restando in lucro della P.	

TER-

(*a*) Se passa in vece la D. a 3. d' A. di Re, il N. mandi l' A. di D. a 5. del C. di Re, dove il B. ritirando la D. a 3. di C., il N. prenderà la P. del Re, di cui resta in guadagno.

(*b*) Se ritira il C. off. a 2., o 4. del Re, il N. saltando col C. di Re a 5. sua, ha pronto l' acquisto della P. del Re.

(*c*) Se passa l' A. di Re a 2. di esso Re, il N. salta col C. di Re a 4. di D., guadagnando un Pezzo.

TERZA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
6. rip. col R.	pr. la P. di Re colla fua d' A.

In primo luogo.

	P. di D. un p.
7. P. di D. q. va	A. di D. a 4. dell' altro.
8. R. off. a c. del Re. . . .	P. del Re alla 5.
9. P. di D. alla 5., contenendoſi, come ſi è accennato nella precedente difeſa.	

In ſecondo luogo.

	P. di D. q. va.
7. R. off. a c. del Re. . . .	P. di Re alla 5. (*a*)
8. P. di D. un p.	A. di D. a 4. dell' altro.
9. C. di Re a 5. fua, ove giuocando il B. il P. del R. di Re una caſa, ovv. l' A. di Re a 2. di eſſo Re, il N. pr. la P. di Re con quella di D., reſtandone in ſicuro vantaggio.	

§. II.

	C. di Re a 3. d' A. (*b*)
4. C. di Re a 5. fua. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. due caſe.
5. la pr. con quella di Re. . .	rip. il P. dopp. col C. (*c*)

(*a*) Se giuoca l' A. di Re a 3. di D., il N. pr. la P. del Re col C., dove il B. ripigliando, il N. ſpinge la P. di D. due p., rimanendo in guadagno d' una P.

(*b*) Queſto tratto è pernicioſo al B., perchè laſcia tempo al C. nemico di avanzarſi a 5. fua, ſenza poter contrapporvi l' arroccamento: e però dovendo eſſo B. appigliarſi a due altre difeſe; la prima gli darà giuoco perduto, la ſeconda un detrimento di ſituazione.

(*c*) Se in vece ritira il C. off. a 4. di R., il N. dà ſc. d' A. a 5. di C., dove il B. coprendoſi per migl. coll' A., il N. paſſa la D. a 2. del Re con vantaggio d' una P.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
6. pr. la P. d' A. di Re col C. .	pigl. il C. col Re.
7. fc. di D. a 3. d' A. . . .	Re a 3. fua.
8. C. di D. a 3. d' A. . . .	C. di D. a 2. del Re. (*a*)
9. P. di D. due p.	P. del R. di Re un p. (*b*)
10. Re al cant., e R. in c. d' A.	P. del C. di Re q. va. (*c*)
11. D. a 4. del Re.	A. di Re a 2. del fuo C.
12. P. d' A. di Re due p. . .	la pr. con quella di C.
13. la rip. coll' A. di D. . . .	D. a 3. fua.
14. pr. la P. di Re coll' A. . .	rip. l' A. col fuo.
15. fc. di D. a 4. del C. di Re	vincendo il giuoco.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di Re col C.
5. fc. d' A. prendendo la P. (*d*)	Re a 2. fua.
6. potrà o pigliare il C. col fuo, o fpingere la P. di D. una casa, avendo fempre guadagnato l' arroccamento con miglior fituazione.	

CA-

(*a*) Se veniffe con queſto C. a 5. fua, il N. giuochi la D. a 4. del Re, indi fpinga la P. di D. q. va.

(*b*) Fa queſto tratto per impedire all' A. di D. contr. l' ingreſſo a 5. del C. di Re; che fe in vece pr. la P., il N. dà fc. di *D.* a 4. del Re.

(*c*) Se fp. in vece una c. la P. d' A. di D. il N. paſſa il *R.* in c. di Re, dove il B. ſaltando col C. di D. a 3. dell' altro, il N. manda la D. a 4. del Re con giuoco di fua natura vinto.

(*d*) Avverta il N. di non prendere queſta P. col C., perchè il B. cala la D. a 5. del R. di Re con un attacco di gran vantaggio.

Digitized by Google

CAPITOLO QUARTO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO,

il quale declina dal giuoco piano nel primo tiro, facendo il Fianchetto di Re, o di Donna.

Questo giuoco si suppone soltanto fatto dall' Avversario, non essendo adottabile per parte nostra, come non conducente a felice apertura: pertanto

§. I.

Bianco.	*Nero.*
1. P. d' A. di Re q. va. . .	P. di D. due p.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	A. di D. a 5. del C. di Re.
3. C. offeso a 5. del Re. . .	ritira l' A. a 4. dell' altro.
4. P. del C. di Re q. va. (*a*)	P. di Re una casa.
5. P. del C. alla 5. (*b*) . . .	P. d' A. di Re un p.

PRIMA DIFESA.

6. pr. il P. col suo.	rip. colla D. minacciando il m.
7. ritira il C. a 3. d' A. (*c*) . .	passa l' A. a 5. del C. di Re guadagnando pure il P., giacchè se il B. lo difende col suo di Re, il N. avanza alla 4. la P. di Re.

SECONDA DIFESA.

6. ritira il C. a 3. d' A. . . .	pr. il P. col suo.
7. pr. il P. col C. (*d*) . . .	A. a 2. di Re.

In

(*a*) Se in vece sp. la P. di D. due case, il N. passi l' A. di D. a 5. del Re, ove sortendo il B. col C. di D. a 3. d'A., il N. esca col C. di Re a 3. d' A.

(*b*) Se pr. l' A., è matto di D. a 5. del R. di Re; e se piuttosto sp. il P. di R. due case; il N. passi l' A. a 5. di Re sopra il R., e poscia l'altro A. a 2. di Re con giuoco di bell' offesa.

(*c*) Se sp. il P. del R. q. va, il N. inoltra l' A. a 5. del Re con giuoco di bel vantaggio.

(*d*) Se in vece rip. col Ped., il N. passando l' A. di Re a 2. di esso Re, in pochi tratti guadagna il P.

Digitized by Google

In primo luogo.

Bianco.	*Nero.*
8. P. del R. di Re q. va . . .	lo ſteſſo P. del R. ſopra il C.
9. C. off. a 3. d' A.	lo inveſte coll' A. a 5. di Re

cambiandolo con vantaggio di forze, e di ſituazione.

In ſecondo luogo.

8. P. di D. una caſa. . . .	P. del R. di Re un p.
9. C. a 3. d' A.	ſc. d' A. a 5. di R.
10. lo piglia col C.	pr. il C. colla D. dando ſc.
11. Re a 2. di D.	piglia il P. d' A. colla D.

dando ſc. con giuoco aſſai ſuperiore.

§. II.

1. P. d' A. di D. q. va. . . .	P. del Re due p.
2. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di Re due caſe.
3. P. di D. q. può.	P. di Re alla 5.
4. P. di D. alla 5.	P. d' A. di D. un p.
5. P. di D. alla 6. (*a*) . . .	D. a 3. d' A. di Re.
6. P. d' A. di D. alla 5. . .	P. del C. di D. una caſa.
7. lo prende. (*b*)	rip. con quello di R.
8. C. di D. a 4. del R. . . .	pr. la P. di D. coll' A.
9. pigl. la P. di C. col C. . .	ſc. d' A.
10. copre coll' A.	pigl. la P. di C. colla D.
11. pr. il R. col C. (*c*) . . .	pr. l' A. col ſuo dando ſc.
12. rip. colla D.	pr. il R. dando ſc.
13. copre colla D.	pigl. la P. di R. colla D.
14. avanza la D. a 4. ſua. (*d*) .	ſc. di D. a 4. del ſuo R.

15.

(*a*) Se piuttoſto pr. la P., il N. rip. con quella di C. per unirla a quelle del centro.

(*b*) Se ſoſteneſſe la ſua P. coll' A. a 3. del Re, il N. eſca col C. di D. a 3. del R., e verrà non oſtante a cambiare le Pedone avanzate dell' avverſario, formandoſi miglior giuoco.

(*c*) Se piuttoſto paſſa il R. in c. d' A., il N. pr. l' A. col ſuo dando ſc., poſcia il C. colla D.

(*d*) Se dà ſc. di C., il N. lo inveſte col Re a caſa di D., e ſe il B. verrà alla difeſa di eſſo colla D. a 6. ſua; il N. non dia ſc. di D. a 4. di R. prendendo in ſeguito con eſſa il C., perchè ſarebbe matto di D. contr. in caſa d' A., ma eſca col C. di Re a 2. di eſſo Re col ſicuro guadagno d' un Pezzo.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
15. Re a caſa di D.	C. di Re a 3. d' A., indi arroccandoſi avrà giuoco di ſua natura vinto.

CAPITOLO QUINTO.

In cui il Bianco avente il tratto declina dal giuoco piano nel tiro ſecondo.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo;

§. I.

2. P. di D. q. va.	la piglia.

PRIMA DIFESA.

3. rip. colla D.	C. di D. a 3. d' A.
4. D. per migl. alla propria caſa.	A. di Re a 4. dell' altro.

In primo luogo.

5. lo ſteſſo. (*a*)	C. di Re a 3. d' A.
6. C. di D. a 3. d' A. (*b*) . .	D. a 2. di Re, avendo almeno un' egual ſituazione: e quì oſſervo, che ſe il B. veniſſe anche nel tr. ſeguente coll' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. darà pure il noto ſc. d' A. prendendo il P., e minacciando l' altro ſc. di D. a 4. del ſuo A., per cui guadagnerà un P. con miglior giuoco.	

In ſecondo luogo.

5. C. di Re a 3. d' A.	lo ſteſſo.
6. ſe manda l' A. di D. a 5. del C. di Re, fa male per la ragio-	

(*a*) Queſto tratto è diretto a prendere con eſſo A. la P. d'A. di Re per lo ſc. ſuſſeguente di D. a 5. ſua.

(*b*) Se ſortiſſe anch' egli col C. di Re a 3. d' A., il N. col giuocare la D. a 2. del Re guadagna almeno un P., e ſe in vece del C. manda l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. pr. la P. d' A. di Re dando ſc. in viſta dell' altro ſc. di C., che piglia il P. di Re.

Digitized by Google

gione detta di ſopra ; e ſe difende la P. di Re o col C. di D., o ſpingendola alla 5. il N. col ſalto del C. di Re a 5. ſua, verrà in guadagno almeno d' un P., onde ſarà meglio, c h' eſſo B. venga in queſto tr. 6. coll' A. di Re a 3. di D., ed avrà giuoco ſicuro.

SECONDA *DIFESA*.

	Bianco.	*Nero*.
3.	A. di Re a 4. dell' altro. .	ſc. d' A. di Re.
4.	copre col P. d' A.	pr. il P. col ſuo dopp.
5.	rip. col P. di C.	D. a 3. d' A. di Re.
6.	ſc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. colla D.
7.	pigl. l' A. colla P.	potrà paſſare la D. a 2. di Re in offeſa delle due Pedone, e potrà pure inoltrar la ſteſſa D. a 3. d' A. minacciando con eſſa il R., ſe però il B. ſortirà per unico tratto col C. di Re a 2. di eſſo Re, il N. non prenda il R., perchè il B. paſſando lo ſteſſo C. di Re a 3. d' A. di D., chiuderebbe la D., la cui perdita è irreparabile dopo la preſa del R., ma eſca o col C. di D., o con quello di Re per arroccarſi con giuoco uguale.

§. II.

2.	A. di Re a 4. dell' altro. .	lo ſteſſo.

PRIMA SORTITA.

3.	D. a 2. del Re. (*a*) . . .	P. di D. una caſa.
4.	lo ſteſſo.	P. d' A. di D. un p.
5.	A. di D. a 3. del Re. . .	P. del C. di D. due c.
6.	pigl. l' A. coll' A. (*b*) . .	lo rip. col P. di D.
7.	A. off. a 3. di C.	D. a 4. del C. di Re, guadagnando almeno un P.

SE-

(*a*) Se il P. in queſto 3. tratto muove un p. la P. di D. il N. faccia lo ſteſſo; e ſpingendola q. va, il N. non la pigli colla P., ma coll' A., e ne reſterà in vantaggio: e però in queſto ſecondo paragrafo ſi ſuppone, che giuochi la D. ove può, facendo una delle ſeguenti quattro ſortite.

(*b*) Se in vece ritira l' A. a 3. del C. di D., il N. ſortirà col C. di D. a 3. del R.

Digitized by Google

SECONDA SORTITA.

Bianco.	*Nero.*
3. D. a 3. d' A. di Re; . .	C. di Re a 3. d' A.
4. P. di D. una casa. (*a*) . .	lo stesso.
5. A. di D. a 5. del C. di Re.	lo stesso.

6. se pr. il C. coll' A. o l' A. colla D., il N. pigliando, sempre la stessa D., verrà in guadagno almeno d' una P., e passando in vece la D. a 3. del C. di Re; il N. pigli col C. la P. di Re, di cui ne resterà in vantaggio.

TERZA SORTITA.

3. D. a 4. del C. di Re. . .	D. a 3. d' A. di Re.
4. ritira la D. a 3. di C. (*b*) .	P. di D. un p.
5. C. di Re dovunque . (*c*) . .	A. di D. a 3. del Re.
6. pr. l' A. coll' A. (*d*) . . .	rip. per migl. colla P.

7. Re al cant., e R. in c. d' A. C. di Re a 2. di esso, arroscandosi poscia ad imitazione del B. con sicurissimo giuoco.

QUARTA SORTITA.

3. D. a 5. del R. di Re. . .	D. a 2. del Re.
4. C. di Re a 3. d' A. (*e*) . .	P. di D. un p.

(*a*) Potrà il B. in vece di questa P. passare la D. a 3. del C. di Re, ovv. spingere q. va la P. del C. di Re: nel primo caso il N. salti alla calabrista con mira di passare il R. in c. di Re, se il B. pr. la P. di Re: nel secondo il N. spinga due p. la P. di D., e se il B. avanza la stessa P. alla 5., il N. non prenda l' A., ma col C. pigli la P. di Re.

(*b*) Se esce col C. di Re a 3. d' A., il N. sorta col suo a 3. di R., dove il B. ritirando la D., il N. giuochi un p. la P. di D., indi l' A. di D. a 3. del Re, come si dirà.

(*c*) Se giuocasse piuttosto una c. la P. di D., il N. passi ancora l' A. di D. a 3. del Re; dove se il B. mandasse l' A. di D. a 5. del C. di Re, il N. darà sc. d' A. pigliando la P. d' A.

(*d*) Se ritira l' A. a 3. del C. di D., il N. spinga la P. d' A. di D. una casa per avanzare opportunamente quella di D. alla 4., e farsi forte nel centro.

(*e*) Se esce col C. di D. a 3. d' A. il N. sorta col C. di Re a 3. d' A., ove se il B. ritira la D. a 5. di C., il N. non ri-

Bianco.	*Nero.*
5. C. di Re a 5. sua. . . .	C. di Re a 3. d' A.

In primo luogo.

6. pr. la P. coll' A. dan lo sc. .	Re in c. di D.
7. D. off. a 4. del R. di Re . .	R. di Re in c. d' A.
8. A. off. a 4. dell' altro. . .	pr. la P. di Re col C. con giuoco vinto di sua natura.

In secondo luogo.

6. pr. per migl. la P. colla D. e sc. pigl. la D. colla D.
7. se la rip. col C., il N. giuoca il R. in c. d' A., venendo in vantaggio almeno d' una P., e ripigliandola per migl. coll' A., il N. passa il Re a 2. sua, indi sp. un p. la P. del R. di Re con giuoco non inferiore.

CAPITOLO SESTO.

In cui il Bianco avvenu il tratto declina dal giuoco piano nel terzo tiro.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. C. di Re a 3. d' A. . . .	C. di D. a 3. d' A.

§. I.

3. P. d' A. di D. un p. . . . P. d' A. di Re q. va.

In primo luogo.

4. lo pr. col suo di Re. . . . P. di D. una casa.

5.

---

pari la P. off., ma spinga un p. la P. d' A. di D., poichè se il B. piglia la P., il N. passi il R. a c. di C. obbligando la D. a ritirarsi a 6. di R., e il N. collo sc. d' A., indi, occorrendo, colla spinta del P. di D. q. va, e successiva portata di R. a 3. di C., verrà a guadagnare la D. nemica, o altro Pezzo, e insieme il giuoco: ciò provenendo dal tratto falso del B. di prendere la P. del C., dovendo in vece avanzare un p. la P. di D., o sortir col C. di Re a 3. d' A.

Bianco.	*Nero.*
5. se voleſſe ſoſtenere il P. dopp. col P. del C. di Re due p., il N. ſpinga la P. del R. di Re q. va, rinfrancandoſi con miglior ſituazione.	

In ſecondo luogo.

4. P. di D. q. va. (*a*) . . .	pr. la P. di Re colla ſua d' A.
5. pigl. la P. di Re col C. . .	lo rip. col ſuo.
6. rip. colla P.	P. di D. due p. con miglior giuoco, dove ſe il B. ſpinge una c. la P. d' A. di Re, per fare il cambio; il N. giuochi un p. la P. d' A. di D. giacchè il B. non potrà prendere la P. del Re per lo ſc. di D. a 5. di R.

In terzo luogo.

4. A. di Re a 5. del C. di D.	pr. la P. di Re colla ſua d' A.
5. pigl. il C. coll' A.	rip. l' A. col P. di D.
6. pr. quella di Re col C. . .	D. a 4. del C. di Re con giuoco di bel vantaggio: dal che rilevaſi eſſere men buono il tratto 3. del B., giuocando la P. d' A. di D. un p. in vece dell' A. di Re a 4. dell' altro.

§. II.

3. A. di Re a 5. del C. di D.	A. di Re a 4. dell' altro. (*b*)
4. pr. il C. coll' A. (*c*) . . .	rip. col P. di D.

(*a*) Se la moveſſe un p. ſolo; il N. ſpinga la ſua di D. q. va, ed otterrà ancora miglior ſituazione.

(*b*) Potrebbe anche ſpingere una caſa la P del R. di D., dove il B. pigliando il C., il N. rip. colla P. di D., e il B. prendendo quella di Re col C., il N. avanza la D. a 5. ſua, o 4. del C. di Re, rifacendoſi della P. con giuoco pari.

(*c*) Se il B. ritarda a pigliare il C. giuocando in vece la P. d' A. di D. un p., il N. fortirà di D. a 3. d' A., e il B. pigliando qui il C., il N. rip. colla D., dove ſe il B. pr. la P. di Re col C., o ſp. la P. di D. q. va, il N. pr. ſempre la P. di Re colla D., venendo in guadagno almeno d' una P.

Digitized by Google

In primo luogo.

Bianco.	*Nero.*
5. pr. la P. di Re col C. . .	fc. d' A. pigliando la *P.*
6. pr. l' A. col Re.	fc. di D. a 5. ſua rifacendoſi del Pezzo con giuoco non inferiore: dove ſappiaſi, che non dee valutarſi a danno del N. la ſua P. dopp., sì per eſſere unita alle altre, come per giovare all' aprimento de' Pezzi, ed anche per ſervire di freno al C. di D. contr.

In ſecondo luogo.

5. P. d' A. di D. un p. . . .	D. a *6.* ſua.
6. ſe pr. la P. di Re col C. .	fc. di D. pigliando la P. di Re.
7. copre colla D.	pr. la P. di C. colla D.
8. C. a 3. d' A. dando fc. ſcop. (*a*)	copre coll' A. di D.
9. R. a c. di C.	D. off. a *6.* di R.
10. pr. la P. di C. col R. . .	Re a caſa del C. di D., e R. a quella del Re, tenendo giuoco di grande offeſa, e vantaggio.

§. III.

3. P. di D. q. va. . . . . la piglia col C.

In primo luogo.

4. pr. il C. col C.	rip. il C. col P. di *Re.*
5. pigl. la P. colla D. . . .	D. a 3. d' A. di Re.
6. ſe avanza la P. alla 5. . .	D. off. a 3. del C. di Re.
7. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di D. un p. potendo poſcia uſcire co' proprj Pezzi con uguaglianza di giuoco. (*b*)

In

(*a*) Se in vece dà fc. ſcop. di D. ſaltando col C. a *6.* ſua; il N. coprendoſi col C. di Re, reſta in guadagno d' un Pezzo. Se piuttoſto darà lo fc. ſcop. ritirando il C. a 3. di D., il N. ſi copra parimente col C., e il B. fuggendo col R., il N. ſalti col Re a c. d' A., e col R. a quella del Re con giuoco aſſai ſuperiore. E ſe in fine paſſa la D. a 3. d' A. di Re, il N. pigliando la P. d' A. coll' A., che dà fc. reſterà ſuperiore almeno di due Pedone.

(*b*) Non ſi propone al N. il prendere colla D. la P. d' A. di D., perchè il B. la chiuderebbe coll' A. di Re a 3. di D.,

In ſecondo luogo.

Bianco.	*Nero.*
4. pr. la P. di Re col C.	ritiri per migl. il C. a 3. di Re.
5. A. di Re a 4. dell' altro.	D. a 3. d' A. di Re. (*a*)
6. C. off. a 4. ſua.	D. a 3. del C. di Re in offeſa della P. di Re contr., e così avrà tempo di ſortire co' Pezzi dalla parte del Re, per poſcia arroccarſi con giuoco uguale.

QUAR-

e benchè il N. poſſa liberarla col giuocare l' A. di Re a 4. dell' altro, pure il B. pigliando per migl. l' A. colla D. inoltrerebbe all' altro tratto il C. di D. a 5. di eſſa con grande offeſa.

(*a*) In vece della D. potrebbe anche ſpingere un p. la *P.* d' A. di D. poichè ſe il B. pr. il C. coll' A., il N. dà ſc. di D. a 4. del ſuo R, indi con eſſa r il C. con giuoco almeno uguale.

QUARTA APERTURA

SOPRA

IL GAMBITTO DI RE

DIVISA IN SEI CAPITOLI.

Digitized by Google

TUtti gli Autori, fuor di *Damiano*, hanno ragionato del Gambitto di Re; ma niuno si è dato il pensiere di rintracciare l' idea dell' Inventore. La qualità pertanto di quest' Apertura dimostra, che costui, chiunque fosse, considerò principalmente, che conferisce alla buona costituzione del giuoco il rimuovere dalla quarta casa la Ped. del Re nemico; sì perchè gli si toglie l' appoggiamento delle Pedone di mezzo alle quarte, come perchè si facilita lo stesso intento a favore del gambittante. Per attaccare la stessa Ped. del Re contrario trovò opportunissima quella d' Alf. di Re, la quale non serve il più delle volte, che d' intoppo, e ritardo alle offese, che si possono fare col Roc. di Re collocato in casa d' Alf., e però giudicò ben fatto nel secondo tiro di spingere quanto può la medesima Ped. d' Alf., dandola in preda a quella del Re nemico sulla fiducia o di rifarsene, o di venir compensato per altra guisa con miglior situazione. Siccome poi l' Avversario, dopo aver pigliata la riferita Ped. d' Alf., minaccia uno scacco di Don. a 5. del Roc. di Re; così chi fece il gambitto suole nel 3. tratto uscire col Cav. di Re a 3. d' Alf, succedendone poscia un vivissimo conflitto pieno di pericoli, e di vicende, che ad ogni colpo cambiano aspetto alla battaglia, e promovono mille vaghissimi stratagemmi dall' una parte per conservare la Ped. di più, e dall' altra per rinfrancarsi con vantaggio di situazione.

Quantunque il *Philidor* dichiari, che il gambitto di Re sia giuoco indifferente, che di sua natura non produca nè profitto, nè danno; lo *Stamma* però, ed il *Salvio* colle migliori Accademie d' Italia, e recentemente l' esattissimo *Anonimo Modenese*, come pur l' Accademia di Parigi opinano diversamente; tenendolo giuoco pernicioso per chi lo tenta, giacchè rimane forzatamente inferiore della Pedona senza adeguata compensazione. Ciò non ostante non potendo da una parte assicurarsi, che il vantaggio di questa Pedona dia giuoco di sua natura vinto, per non essere Pedona intiera, ma raddoppiata, e per alcuni pregiudizj, ed incomodi, che s' incontrano nel sostenerla; e dall' altra portando quest' apertura molti tratti di una somma acutezza, e sottilità, che dimandano il giuocatore anche più oculato, e profondo, di quel che ricercasi ne' giuochi piani; seguendo l' ordine delle altre Aperture dò in primo luogo il tratto al Nero, per dimostrargli, volendolo qualche volta tentare, le più insidiose, e dagli Autori meno indicate maniere d' approfittarsi della mala difesa dell' Inimico; accennandogli poscia nei successivi Capitoli dell' Istruzione il più spedito, e più sicuro modo di ben rispondere, venendo fatto lo stesso giuoco dal Bianco avversario.

CA-

CAPITOLO PRIMO.

Non prendendosi dal B, avversario nel 2. suo tiro la Ped. del gambitto.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo stesso.
2. P. d' A. di Re due p. . .	

§. I.

	fc. di D. a 5. del R. di Re.
3. copre colla P. di C. . . .	D. off. a 3. d' A., o 2. di Re.
4. pr. la P. di Re colla sua d' A.	rip. colla D.
5. A. di Re a 2. di C. . . .	P. di D. q. va. (*a*)
6. lo stesso.	ritira la D. a 3. di Re.
7. P. di Re alla 5.	C. di D. a 3. d' A. (*b*)

8. C. di Re a 2. di esso Re, indi a 4. d' A. di Re, potendo poscia arroccarsi col Re al cant., e R. a c. di Re con giuoco assai più felice di situazione. Quindi è, che il B. nel tr. 6. in vece di ritirare la D. a 3. di Re, dove resta troppo esposta all' infestazione, meglio la ritirarebbe a 2. di esso Re; poichè il N. avanzando alla 5. la P. del Re, il B. coll' A. di D. a 3. di Re viene a fortificare il suo giuoco, benchè sia sempre più rinserrato del N., ciò derivando dal secondo suo tiro, in cui in vece dello fc. di D. doveva approfittarsi del vantaggio presentatogli del *gambitto* col pigliar la P. d' A., e sostenerne il possesso; o almeno, non vo-

---

(*a*) Se giuoca l' A. di Re a 4. dell' altro, il N. esca col C. di Re a 2. di esso Re, mirando a spingere opportunamente la P. di D. q. va: e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. spinga la P. di D. q. va, indi quella di Re alla 5. chiudendo il giuoco nemico coll' unione, ed avanzamento delle Ped. di mezzo: e quì osservo, che se il B. colla D. off. dalla P. di D. nera desse fc. a 4. di R, il N. copra coll' A., e se il B. ritirerà la D. a 3. del suo C. in offesa della P. di C., il N. spinga alla 5. la P. di Re sopra il C., poichè se il B. pigliasse la P. colla D., il N. passando l' A. di D. a 3. sua, guadagna poscia il C.

(*b*) Se piuttosto sp. due p. la P. d' A. di D., il N. col C. di D. a 3. d' A. fa perdere al B. o una P., o l' arroccamento.

Digitized by Google

volendo a ciò impegnarsi, giuocar l' A. di Re a 4. dell' altro, come nel seguente paragrafo.

§. II.

Nero.	*Bianco.*
	A. di Re a 4. dell' altro.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. un p.
4. P. d' A. di D. una casa. .	

PRIMA DIFESA.

	D. a 2. del Re. (*a*)
5. P. di D. q. va.	la pr. colla sua.
6. rip. con quella d' A., ove se	il B. dà sc. di D. pigliando la P. di Re, oppure sc. d' A. a 5. del C. di D., il N. passa il Re off. a 2. d' A. con giuoco di gran vantaggio.

SECONDA DIFESA.

	A. di D. a 5. del C. di Re.
5. pr. la P. di Re colla sua d' A.	

In primo luogo.

	rip. colla sua di D.
6. A. di Re a 4. dell' altro. .	se forte col C. di D. a 2. di essa, il N. spinga la P. di D. q. va; e se in vece esce col C. di Re a 3. d' A., il N. pr. la P. d' A. coll' A. dando sc.

In secondo luogo.

	pr. il C. coll' A.
6. pigl. l' A. colla D. . . .	pr. la P. colla sua di D.
7. D. a 3. del C. di Re. . .	D. a 3. d' A. di Re.
8. A. di Re a 4. dell' altro in vista della portata di R. in c. d' A., e facendo il B. tuttaltro, il giuoco sarà sempre uguale di forze, ed al più con qualche ritardo nell' arroccamento per parte del N., pregiudizio naturale al gambitto di Re.	

(*a*) Fa questo tratto con animo d' impedire la spinta della P. di D. contr., che il N. non ostante dee spingere per suo meglio.

Qui in fine offervo, che ſe il B. nel tr. ſecondo in vece dello ſc. di D., o dell' A. di Re a 4. dell' altro ſpingeſſe q. va la P. di D., il N. la pigli colla ſua di Re; ove ſe il B. la rip. colla D., il N. per tratto migliore, e più inſidioſo giuochi la D. a 2. del Re; e ſe piuttoſto pr. il P. d' A. col ſuo di Re, il N. eſca col C. di Re a 3. d' A., che lo abilita alla ſpinta della P. di D. q. va, ed al ſucceſſivo arroccamento venendo giuoco per lo meno del pari.

CAPITOLO SECONDO.

Pigliando il B. nel 2. ſuo tiro la P. del gambitto, e riſpondendo nel 3. coll' Alf. di Re a 2. di eſſo Re.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo.
2. P. d' A. di Re due p. . .	pr. colla ſua di Re.
3. C. di Re a 3. d' A.	A. di Re a 2. di eſſo Re.
4. A. di Re a 4. dell' altro. .	ſc. d' A. a 5. di R.
5. copre colla P. di C.	la pigl. col P. dopp.
6. Re al cant., e R. in c. d' A.	

§. I.

	pr. la P. del R. colla dopp.
7. ſc. d' A. pigliando la P. .	Re in caſa d' A. (*a*)
8. ritira l' A. a 3. del C. di D.	torna col Re alla propria c. (*b*)
9. C. di Re a 5. di eſſo Re. .	D. a 2. del Re. (*c*)
10. C. a 7. d' A.	pr. la P. di Re colla D. dando ſc.
11. coprafi colla D., ſicuro ſempre del guadagno del R., e con giuoco vinto di ſua natura.	

. . . .

§. II.

(*a*) Se ritira il Re a 2. ſua, o ſe piglia l' A., il N. pr. l' A. col C. con giuoco di grande offeſa.

(*b*) Se richiama lo ſteſſo A. a 2. del Re, il N. ſalta col C. a 5. ſua, indi a 7. d' A. guadagnando almeno una Torre: e ſe in vece ritira lo ſteſſo A. a 3. ſua, il N. avanza alla 5. la P. di Re o guadagnandolo, o facendo il giuoco di ſopra.

(*c*) Se giuoca il C. di Re a 3. del R., è rovinato per lo ſc. di D. nera a 5. di R.

Digitized by Google

§. II.

Nero.	*Bianco.*
	P. di D. q. va per migl.
7. la pr. coll' A. di Re. . .	A. di D. a 6. del R. di Re. (*a*)
8. pr. il P. dopp. col ſuo di R. (*b*)	

PRIMA DIFESA.

	pigl. il R. coll' A. di D.
9. lo rip. colla D.	pr. la P. coll' A. per migl.
10. pr. la P. del C. di D. coll' A.	C. di D. a 2. di eſſa.
11. pigl. il R. coll' A.	rip. l' A. colla D.
12. P. di D. un p.	C. di Re a 3. d' A.
13. A. di D. a 5. del C. di Re,	indi il C. di D. a 3. d' A. ſcioglendo il ſuo giuoco, che potrà abbaſtanza difendere, e che anzi, facendo il cambio de' Pezzi, ſtarà meglio nell' ordinanza delle Pedone.

SECONDA DIFESA

	pigl. la P. coll' A. di Re.
9. pr. la P. del C. di D. coll' A.	D. a 3. d' A. di Re. (*c*)
10. P. di D. un p.	D. a 3. del C. di Re.
11. R. a c. del C. di Re. . .	C. di Re a 3. d' A. (*d*)
12. A. di D. a 4. dell' altro. .	C. di Re a 4. del R.
13. pigl. l' A. coll' A.	rip. l' A. col C. dando ſc.

(*a*) Se ſp. un p. la P. d'A. di D., il N. dia ſc. d' A. pigliando la P. con un' offeſa, che non riuſcirà ſenza frutto.

(*b*) S' inſinua queſto tratto piuttoſto che prendere l' A. col C. per la vaſtità, ed incertezza de' tratti, che ne ſuccedono. Molto meno poſcia dee prendere la P. del C. di D. coll'A., perchè il B. darebbe ſc. colla P. dopp., ed il N. venendo col Re in c. di C., il B. piglia il R. con eſſa P., dove il N. ſe non prende il R. coll' A., è già rovinato, e ſe lo pr., il B. lo matta ſubito col dare ſc. d' A. di Re a 7. ſua, e col denominare inſieme R. la P. ſoſpeſa.

(*c*) Con queſto tratto minaccia il B. di paſſare colla D. a 3. di R., che ſe in vece piglia il R. coll' A., il N. rip. l' A. colla D. venendone i tratti di ſopra.

(*d*) Se va colla D. a 4. del R., il N. pigliando l' A. col R. ſi difende abbondantemente, ed è in vantaggio di forze.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
14. pr. il C. col R.	rip. il R. colla D.
15. D. a 2. del Re.	P. del C. di Re q. va. (*a*)
16. C. di D. a 2. di essa . . .	P. del C. alla 5.
17. D. a 2. del R. di Re cambiandola, e col vantaggio d' un Pezzo.	

TERZA DIFESA.

	sp. un p. la P. d' A. di D.
9. sc. d' A. pigliando la P. . .	pr. l' A. col Re per migl. (*b*)
10. sc. doppio col C. a 5. sua. .	Re alla propria casa.
11. pr. col C. l' A. di D. . . .	pigl. la P. coll' altro A.
12. sc. di D. a 5. del R. di Re. .	P. del C. un p. per migl.
13. D. a 3. d' A. di Re. . . .	D. a 5. del R. di Re.
14. Re a 2. del C.	A. off. a 3. di D.
15. P. di D. un p. minacciando lo sc. di D. a 7. d' A. di Re, e poi la portata d' A. di D. a 5. del C. di Re, e in ogni caso avrà giuoco uguale di forze, e più disposto all' offesa.	

CAPITOLO TERZO.

Spingendo il Bianco nel 3. suo tiro la Ped. del Cav. di Re due passi.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di *Re* q. va	lo stesso.
2. P. d' A. di Re due p. . . .	lo piglia.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. del C. di Re q. va.
4. A. di Re a 4. dell' altro. .	

§. I.

	A. di Re a 2. del suo C. (*c*)
5. P. del R. di Re. q. va. .	P. del C. alla 5. (*d*)

6.

(*a*) Se il B. forte col C. di D., il N. pigli il R.

(*b*) Perchè se fugge col Re dovunque, il N. pr. l' A. col C. restando superiore di forze con in pronto le sue giuste difese.

(*c*) Se piuttosto sp. la P. d' A. di Re un p., il N. piglia la P. di C. col C., e il B. ripigliando il C. colla P. è matto in quattro colpi.

(*d*) Tratto falso, per cui viene a perdere il P. di più sen-

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
6. C. off. a 5. fua	C. di Re a 3. di R.
7. P. di D. due p.	P. d' A. di Re un p.
8. pr. la P. dopp. coll' A. . .	pigl. il C. colla P.
9. pr. la P. coll' A.	copre la D. off. coll' A.
10. pigl. il C. coll' A.	pr. la P. di R. coll' A. dando fc.
11. Re a 2. di D. con giuoco uguale.	

§. II.

	P. del R. di Re una casa.
5. C. di Re a 5. di esso Re . .	R. di Re a 2. sua.
6. P. di D. q. va. (*a*) . . .	P. di D. un p. sopra il C. (*b*)
7. pr. la P. d' A. col C. . . .	pigl. il C. col R.
8. pr. il R. coll' A. dando fc. .	rip. l' A. col Re.
9. P. del R. di Re q. va. . .	A. a 2. del Re. (*c*)
10. pr. il P. col suo di R. . .	rip. col P. di R. (*d*)
11. fc. di D. a 5. del R. di Re. .	se ritira il Re in c. d' A.; il N. spinga il P. del C. di Re una casa: e ritirandolo a 3. sua; il N. dia fc. a 6. di C., ove se il B. ritira il Re a 2. di D., il N. mandi il R. a c. del R. contr. sopra il C., e facendo il B. tutt' altra difesa, avrà sempre giuoco di situazione assai svantaggiosa.

§. III.

	P. del C. alla 5. sopra il C.
5. C. off. a 5. di Re. (*e*) . . .	fc. di D. a 5. del R. di Re. (*f*)

6.

---

za un proporzionato compenso di situazione; dovendo in vece spingere un p. la P. di R., come si vedrà nel cap. sesto, essendo il tratto dell' avversario.

(*a*) Tratto migliore della D. a 5. del R. di Re; perchè il B. passando la D. a 2. del Re, farebbe una valida difesa.

(*b*) Se in vece passa l' A. a 2. del Re, il N. cali la D. a 5. del R. di Re; e se piuttosto giuoca la D. a 2. del Re, il N. inoltri la D. a 3. sua.

(*c*) Se in vece pr. la P., il N. dà fc. di D. a 5. del R. di Re, poi prende il P. dopp. col R.

(*d*) Se rip. il P. coll' A., il N. prenda il P. d' A. coll' A. di D.

(*e*) Con questo tratto viene il N. ad assicurarsi il riacquisto della P., e però non dee in vece dare fc. d' A. pigliando con esso la P. d' A. di Re, in vista del successivo fc. di C. a 5. di Re,

Nero.	*Bianco.*
6. Re a casa d' A.	C. di Re a 3. di R. (*a*)
7. P. di D. q. va.	

PRIMA DIFESA.

	P. di D. un p.
8. C. offeso a 3. di D. . . .	P. dopp. alla 6.
9. sp. la P. del C. di Re un p.	D. offesa a 2. del Re. (*b*)
10. C. di D. a 3. d' A. (*c*) . .	P. d' A. di D. un p.
11. P. del R. di Re un p. . .	

In primo luogo.

	P. d' A. di Re q. va.
12. pr. il C. coll' A.	rip. coll' A. di Re.
13. pigl. la P. colla sua di Re.	rip. coll' A.
14. pr. la P. di C. colla sua di R.	sc. d' A. pigliando il C.
16. piglia l' A. colla D. con giuoco d' irreparabile offesa.	

In

essendo questo un attacco infruttuoso, dove nè pure si verifica la liberazion della Don. supposta dal *Lolli* pag. 225. ivi: *Se va sol Re.*

(*f*) Se in vece esce col C. di Re a 3. di R., il N. spinga il P. di D. q. va, come s' insinua in appresso.

(*a*) Vedi l' Osservazione stesa in fine del presente Cap.

(*b*) Dico a 2. del Re; perchè dando sc. a 6. di R., il N. passerebbe il Re alla propria casa, forzando la D. a ritirarsi tosto a 4. di esso R. per non perdersi inevitabilmente col ginocarsi dal N. il C. a 4. d' A. di Re: e se pure il B. non volesse ritirare la D., ma inoltrarla a 7. di C., il N. giuocando il C. a 2. d' A. di Re, e all' altro tratto l' A. alla propria casa, guadagnerebbe ancora la D.

(*c*) Co' tratti fin quì esposti pretende la *Società Parigina* a pag. 242., che il B. resti superiore d' una P. passata, terminando così questo giuoco: ma i tratti quì successivi dimostrano, che il gambittante si rimette forzatamente di essa P., il che deriva dall' avere il difendente inoltrata alla 5. quella del C. di Re, in vece di ritenerla alla 4., unico mezzo di conservarla, come verrà dichiarato nel Cap. sesto.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	pigl. la P. colla ſua di C.
12. pr. il C. coll' A. di D. . .	rip. coll' A.
13. pigl. il P. dopp. colla D. .	R. di Re in c. di C.
14. C. di Re a 2. del ſuo A. .	R. a 3. di C.
15. non prenda il P. dopp. in fila	di R., ma paſſi l' altro C. a 2. del Re, ricuperando in ſeguito la P. con giuoco meglio ordinato.

SECONDA DIFESA.

	P. dopp. alla 6.
8. P. di C. una c. per migl. .	ſc. di D. a 6. del R. di Re.
9. Re a 2. d' A.	ſc. a 7. del C. di D.
10. Re a 3. ſua.	

In primo luogo.

	P. di D. un p.
11. A. di Re alla propria c. (a)	ſc. di C. a 4. d' A.
12. pr. per migl. il C. colla P. .	ſc. d' A. a 3. del R. di Re.
13. Re per ſuo meglio a 4. ſua.	ſc. col P. di D.
14. lo prende col Re.	ſc. colla P. d' A. di D.
15. Re a 4. ſua in difeſa del P. .	pr. il R. colla D.
16. pigl. l' A. coll' A. di D. . .	pr. colla D. il P. di R.
17. pr. il P. di C. col C. di Re.	pigl. colla D. il P. del C.
18. pr. il P. dopp. colla D. per migl.	pr. la D. colla D.
19. rip. la D. col Re.	pigl. il P. d' A. coll' A. di D.
20. P. off. d' A. di D. un p., eſſendoſi non ſolo rinfracato della P. del gambitto, ma trovandoſi avvantaggiato del valore d' un' altra.	

In

(a) Col che invita il B. alla preſa del R., dove il N. guadagnerebbe la D. col ſucceſſivo ſc. d' A. a 5. del C. di D., ma eſſo B. però contro il ſentimento del *Salvio* nel cap. 19. del quarto libro potrà quì ſalvare la ſteſſa D., reſtando ſolo inferiore del valore d' una P., come moſtrano i tratti eſpoſti.

In secondo luogo.

Nero.	*Bianco.*
	P. d' A. di Re un p.
11. ritira il C. a 3. di D. . .	rithiama il C. di Re a 2. d'A.
12. C. di Re a 4. d' A. . . .	A. di Re a 3. di R.
13. Re a 3. di D.	pr. il C. coll' A.
14. rip. l' A. col ſuo di D. . . .	ſp. un p. la P. off. d' A. (*a*)
15. P. del R. di Re q. va. (*b*) .	ſp. la P. d' A. di Re alla 4. (*c*)
16. pr. il C. coll' A. dando ſc. .	rip. col Re.
17. C. di D. a 2. di eſſa. . . .	pr. la P. dando ſc. (*d*)
18. rip. col C.	P. di D. q. va.
19. ſc. di C. a 6. di D. . . .	Re a 2., o 3. ſua.
20. ſc. di D. a c. del Re. . .	Re a 2. di D.
21. pr. l' A. col C.	rip. per migl. col R.
22. D a 5. del Re, rimettendoſi non ſolo della P., ma tenendo ancor giuoco di gran vantaggio.	

OSSERVAZIONE

Sopra il tratto 6. del Bianco.

Se il B. nel ſuo tratto 6. in vece di ſaltare col C. di Re a 3. di R. a difeſa del P. d' A., lo giuocaſſe a 3. d' A., il N. non

(*a*) Se in vece ſp. un p. la P. di D., il N. ſorta col C. di D. a 3. d' A. minacciando il ſalto di eſſo a 5. di D., e verrà a ricuperar per lo meno il P. del gambitto; poichè ſe il B. per impedir detto ſalto ſpingerà un p. la P. d' A. di D., il N. pr. il C. coll' A. dando ſc., indi la P. di D. coll' altro A.

(*b*) Precludendo così la ritirata alla D. contr., il che è meglio, che dare adeſſo ſc. d' A. di Re cambiandolo col C., perchè verrebbeſi a facilitare utilmente al B. la ſpinta della P. di D. due p., e la portata di R. in c. di Re.

(*c*) Se piuttoſto ſp. la P. di D. q. va, il N. la pr. colla ſua di Re, ove il B. dando ſc. d' A. di D. a 4. dell' altro, il N. ritira il Re a 3. d' A., poichè ſe il B. pr. la P. d' A. coll' A., fa male, per lo ſc. di D. in c. di Re.

(*d*) Se in vece di prendere la P. ſp. quella di D. q. va, il N. la pigli colla ſua di Re, e il B. ripigliandola con quella d' A., il N. infeſtando continuamente la D. contr. col R., obbligherà il B. o a convenirſi del patto, o a cambiare la ſteſſa D. col perdere la P. dopp.

Digitized by Google

non prenda con alcun Pezzo la P. d' A., perchè ſe la pr. col C., il B. ſpinge la P. di D. due p. guadagnando due Pezzi per un R., e P., e ſe la piglia coll' A. dando ſc., il B. viene col Re a 2. ſua, dove il N. per ſuo meglio dovrà ritirare lo ſteſſo A., e poſcia il C. con inferior ſituazione; ma per migliore paſſi la D. in caſa di Re, poichè

Nero.	*Bianco.*
	pr. la D. colla D. (*a*)
8. rip. la D. col Re. . . .	pigl. la P. di Re col C. (*b*)
9. ſc. d' A. pigliando la P. . .	Re a 2. ſua per migl.
10. ritiri l' A. a 5. del R. di Re.	ſp. alla 6. il P. del C. (*c*)
11. ſp. un p. il P. del R. . .	P. di D. una caſa.
12. C. off. à 3. di D.	A. di Re a 3. di R.
13. C. di D. a 3. d' A. . . .	lo pr. col ſuo.
14. rip. col P. di D.	R. di Re in c. d' A.
15. lo ſteſſo.	A. di D. a 4. dell' altro.
16. pigli la P. d' A. per migl. col	C., e ſe il B. ripiglia il C. coll' A., il N. prenda l' A. col ſuo; ove ſe il B. piglia il P. d' A. di D. coll' A., perde la Torre, e non prendendo, perderà almeno un P.

CAPITOLO QUARTO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO,

il quale ſpinge nel 3. ſuo tiro
la Ped. del Roc. di Re q. va.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo.
2. P. d' A. di Re due p. . .	la piglia per migl.
3. P. del R. di Re q. va. . .	A. di Re a 2. di eſſo Re.

(*a*) Se in vece aveſſe inoltrato il P. del C. alla 6., il N. dia ſc. d' A. pigliando il P. contr., poſcia ritiri il C. di Re a 3. d' A.

(*b*) Se piuttoſto ſpingeſſe la P. di D. un p., il N. pigli la P. d' A. col C., e il B. ritirando il R. off. in c. del C., il N. replichi ſc. di C. pigliando con eſſo la P. di D.

(*c*) Se avanza alla 6. il P. d' A., il N. non lo prenda, ma avanzi un p. il P. del C. rifacendoſi in ſeguito del P. del gambitto con giuoco almeno del pari.

Digitized by Google

§. I.

Bianco.	*Nero.*
4. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. un p.
5. P. di D. q. va.	A. di D. a 5. del C. di Re.
6. pr. il P. dopp. coll' A. di D. (*a*)	pigl. il P. del R. coll' A., e fc.
7. copre lo fc. col P. di C. (*b*)	ritira l' A. off. a 4. del C.

di Re, conservando sempre il P. di vantaggio; e se nel tr. 8. susseguente il B. prendesse l' A. di Re con quello di D., il N. non lo ripigli subito, ma prenda prima il C. coll' A.

§. II.

4. D. a 4. del C. di Re. . . . C. di Re a 3. d' A.

In primo luogo.

5. D. pr. la P. del C. di Re. . . R. di Re a c. di C.
6. D. a 6. del R. . . . . A. di Re a 3. di D.
7. P. del R. di Re alla 5. (*c*). *R.* a 5. del C. di Re minacciando la ferrata di D. coll' A. alla propria casa; e il B. per unico rimedio spingendo la P. di Re alla 5., il N. la pigli coll' A., avendo sempre giuoco di gran vantaggio.

In secondo luogo.

5. pigl. colla D. il P. dopp. . . Re al cant., e R. in c. di Re.
6. P. di D. una casa. (*d*) . . P. di D. q. va.
7. P. del Re alla 5. . . . . C. off. a 4. del R.

8.

(*a*) Se giuoca il C. di D. a 2. di essa, il N. esca col C. di Re a 3. d' A., per indi avanzarlo a 4. di R., ovv. per arroccarsi con giuoco migl.

(*b*) Se in vece piglia l' A. col R., il N. non prenda il R. colla D., perchè perderebbe un Pezzo, ma pigli prima il C. coll' A., offendendo la D. nemica, e poi prenda il R. colla D., e così guadagnerà una qualità.

(*c*) Fa questo tratto acciò la D. non venga chiusa dal R.

(*d*) Se avanza la P. di Re alla 5., il N. ritiri il C. off. alla propria casa, per indi spingere la P. d' A. di Re un p. riacquistando il P. di vantaggio.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
8. D. off. a 2. d' A. di Re. (*a*) .	fc. d' A. a 5. del C. di D.,

venendo parimente a riacquiſtare col R. il vantaggio della Pedona.

CAPITOLO QUINTO.

Giuocando il Bianco avente il tratto nal 3. ſuo tiro l' Alf. di Re a 4. dell' altro.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va.	lo ſteſſo:
2. P. d' A. di Re due p. . .	lo prende.
3. A. di Re a 4. dell' altro. .	fc. di D. a 5. di R. (*b*)
4. Re in c. d' A.	P. del C. di Re q. va.
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	non richiami la D. a 3. del

R., perchè il B. ſalta col C. a 5. di Re: nè meno la paſſi a 5. di C., perchè il B. dà ſc. pigliando la P. d' A. in viſta dell' altro ſc. di C. a 5. del Re: onde ritiri la ſteſſa D. a 4. di R.

§. I.

6. P. del C. di Re q. va. . . fc. di D. a 6. del R.
7. Se paſſa il Re a 2. d' A., il N. eſca col C. di Re a 3. d' A. con giuoco aſſai ſuperiore: e ritirando in vece il Re altrove, il N. ſpinga un p. la P. d' A. di Re in ſoſtegno dell' altra di C. ſicuro di conſervar per lo meno il P. di vantaggio.

(*a*) Se pr. in vece la P. d' A. di Re colla D., il N. dà ſc. d' A. pigliando la P. di R., ed indi pr. col R. anche quella del Re con un P. di più.

(*b*) Queſto ſcacco viene diſapprovato dalla *Società di Parigi* a pag. 250., come tiro, che eſponga la D. ad una ſucceſſiva moleſtia produttrice della perdita del giuoco: ma ciò ſi reputa così lungi dal vero, che anzi ſi riconoſce lo ſteſſo ſcacco per vantaggioſo, potendo il N. mantenerſi ſuperiore della P., e frattanto aver guadagnato l' arroccamento, come moſtrano i ſeguenti tratti.

Digitized by Google

§. II.

Bianco.	*Nero.*
6. P. del R. di Re q. può . .	A. di Re a 2. di C.

PRIMA DIFESA.

7. R. a 2. ſua	P. del C. alla 5.
8. C. oſſ. a 5. ſua	C. di Re a 3. di R.
9. P. di D. q. va	P. d' A. di Re una c.
10. C. a 3. di R.	pr. la P. di R. colla D. con giuoco di gran vantaggio.

SECONDA DIFESA.

7. Re a c. di C. a difeſa del R.	ſc. d' A. a 5. di D.
8. Re a 2. di R. (*a*)	P. del C. alla 5.
9. pr. l' A. col C.	ſc. di P. vincendo il giuoco.

TERZA DIFESA.

7. P. di D. q. va	P. di D. un p.

In primo luogo.

8. R. a 2. ſua	A. di D. a 5. del C. di Re.
9. ſe pr. la P. del C. colla ſua di R.,	il N. pigl. il R. colla D., e ſe in vece paſſa il Re in c. di C., il N. pigl. la P. di R. colla ſua di C., e il B. prendendo la raddopp. coll' A. di D., il N. inoltri alla 6. la P. dopp. in fila di R. con giuoco offenſivo oltre il P. di più.

In ſecondo luogo.

8. Re a c. del C.	A. di D. a 5. del C. di Re.
9. pr. la P. di C. colla ſua di R	pigl. il C. coll' A.
10. ſe pr. l' A. colla D.,	il N. piglia la P. di D. coll' A. dando ſc., poſcia cambia le Donne: e pigliando in vece l' A. col P. di C., il N. pr. la P. di C. colla D. dando ſc., indi ſorte col C. di Re a 3. d' A. mirando a 4. di R. con giuoco molto migl. oltre il P. di vantaggio.

CA-

(*a*) Se torna in vece a c. d' A. il N. guadagna il tempo opportuno a fortificarſi, e ſoſtenere il P. di più.

Digitized by Google

CAPITOLO SESTO.

Giuocando il Bianco avente il tratto nel ſuo 3. tiro il Cav. di Re a 3. d' A.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di Re q. va	lo ſteſſo.
2. P. d' A. di Re due p. . .	la prende.
3. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. del C. di Re q. va.

§. I.

4. P. del R. di Re due caſe. .	P. del C. alla 5. per migl. (*a*)
5. C. off. a 5. di Re.	P. del R. di Re due p.
6. A. di Re a 4. dell' altro. (*b*)	R. di Re a 2. ſua.
7. P. di D. due p. ſcoprendo l' A.	P. di D. una caſa.
8. C. off. a 3. di D.	P. dopp. a 6. d' A.

PRIMA DIFESA.

9. la pr. con quella di C. (*c*) .	A. di Re a 2. di eſſo Re.
10. A. di D. a 5. del C. di Re. (*d*)	lo pr. col ſuo.
11. rip. col P. di R.	lo rip. colla D.
12. ſe avanza alla 4. la P. d' A. di Re, il N. ritiri la D. a 2. del C. di Re: e ſe in vece di avanzar la P. prende con eſſa la contr. di C., il N. ripigli o colla D., o coll' A., conſervando ſempre il vantaggio della P.	

Se-

(*a*) Perchè ſe in vece la difendeſſe colla P. d' A. di Re; il B. pigliando la P. di C. col C., avrebbe giuoco di gran vantaggio.

(*b*) Se il B. ſpingeſſe piuttoſto la P. di D. q. va per diſcoprire un tratto prima l' A. ſulla P., il N. cacci il C. colla P. di D., indi avanzi alla 6. la dopp. ad imitazione de' tratti, che ſi diranno, reſtando ſempre ſuperiore almeno d' una P.

(*c*) Se ſp. un p. la P. del C. di Re, è chiara la conſervazione della P., che trovaſi egregiamente difeſa.

(*d*) Se in vece pr. la P. di C. colla P., il N. ripigli coll' A. di D., guadagnando in ſeguito quella del R. di Re con miglior giuoco.

Digitized by Google

SECONDA DIFESA.

Bianco.	*Nero.*
9. A. di D. a 5. del C. di Re.	pr. la P. di C. colla dopp.
10. R. per migl. a c. di C. . .	A. di Re a 2. di esso Re.
11. se pr. l' A. col suo, il N. ripigliandolo colla D. guadagna in seguito la P. del R. di Re: e se in vece piglia la dopp. col R., il N. pr. l' A. col suo, restando superiore di due Pedone. (*a*)	

§. II.

4. A. di Re a 4. dell' altro . .	A. di Re a 2. del suo C. (*b*)
5. P. del R. di Re q. va. . . .	P. del R. un p.

PRIMA DIFESA.

6. pr. la P. di C. colla sua di R.	rip. col P. di R.
7. pigl. il R. col R.	rip. coll' A.
8. C. di Re a 2. di R.	D. a 2. del Re.

In primo luogo.

9. D. a 5. del R. di Re. . .	A. di Re a 2. del suo C. (*c*)
10. C. di D. a 3. d' A. . . .	P. d' A. di D. un p.
11. C. di Re a 3. d' A. . . .	A. di Re a 3. del R., mantenendo costantemente il suo P. di vantaggio.

In

(*a*) Quì in fine si offervi, che se il B. nel suo tr. 5. in vece di saltare col C. off. a 5. di Re, andasse a 5. sua; il N. non muova adesso la P. del R. di Re sopra il C., ma giuochi per migl. la P. di D. q. va, ove se il B. avanza la P. di Re alla 5., o la difende con quella di D. un p., il N. giuocando una casa la P. di R., guadagna il C., e se in vece piglia la P. di D. con quella di Re; il N. giuochi il C. di Re a 3. d' A. componendosi sempre giuoco di buona offesa.

(*b*) Frenando così il C. contr., che non avanzi a 5. di Re; tratto migliore della P. del C. alla 5. per la moltitudine delle offese reciproche espoſte dal *Salvio*, dall' *Anonimo*, e più diffusamente dal *Lolli*, per le quali viene ad avventurare la perdita della P.

(*c*) Potrebbe anche prendere colla D. la P. del Re, ed insieme sostenere abbastanza bene le sue Pedone, benchè segua il contratto degli Alfieri di Re.

Digitized by Google

In ſecondo luogo.

	Bianco.	*Nero.*
9.	P. di D. una caſa	P. d' A. di D. un p.
10.	D. a 5. del R. di Re . . .	A. off. a 2. del ſuo C.
11.	C. di Re a 3. d' A. . . .	P. di D. q. va .
12.	A. off. a 3. del C. di D. .	A. di Re a 3. di R., indi il C. di D. a 2. di eſſa, tenendo giuoco ſicuriſſimo per conſervarſi il P. di più.

SECONDA DIFESA.

6.	P. di D. q. va	P. d' A. di D. un p.
7.	D. a 3. ſua	C. di Re a 2. di eſſo *Re*.
8.	pr. la P. di C. colla ſua di R. (*a*)	pigl. col P. di R.
9.	pr. il R. col R.	rip. coll' A.
10.	P. di Re alla 5. (*b*) . . .	C. di Re a 3. ſua. (*c*)
11.	pr. la P. coll' A. dando ſc. .	pigl. l' A. col Re.
12.	ſc. di D. a 5. d' A. di Re.	Re a 2. di C.
13.	pr. la P. di C. col C. . .	P. di D. un p.
14.	ſe ſp. la P. di Re alla 6., il N. manda la D. a 3. d' A. di Re; e ſe in vece dà ſc. di D. a 7. d' A., il N. paſſa il Re a 3. di R. con giuoco aſſai ſuperiore per qualunque ſforzo facciaſi dal B. avverſario.	

Queſti ſono i tratti principali della più ſemplice difeſa contro il gambitto di Re, ed inſieme della più ſicura per conſervare il P. di più, che ſi conſiglia a prenderſi per migliore dal difendente; non dovendo un giuocatore laſciare un vantaggio, che ben cuſtodito, rende per lui più probabile la vittoria.

QUIN-

(*a*) Se paſſa la D. a 3. del ſuo C., o ſe ſpinge la P. di Re alla 5., il N. giuochi la P. di D. q. va: e ſe in vece avanza alla 5. la P. di D., il N. non la pigli, ma paſſi il C. a 3. ſua; ove ſe il B. inoltrerà la ſteſſa P. alla 6., il N. ſalti col C. medeſimo a 4. di Re.

(*b*) Se in vece pr. la P. col C., lo perde per lo ſc. di D. a 4. del ſuo R., e ſe piuttoſto ſp. un p. la P. del C. di Re, il N. non la prenda, ma avanzi la P. del C. a 5. ſua ſopra il C., ed in ſeguito la P. dopp. alla 6.

(*c*) Non dee quì il N. giuocare la P. di D. q. va, benchè ſembri buon tratto; perchè il B. non fuggirebbe l' A, ma inoltrerebbe la D. a 7. del R. di Re.

Digitized by Google

QUINTA APERTURA

SOPRA

IL GAMBITTO DI DONNA

DIVISA IN QUATTRO CAPITOLI.

Digitized by Google

AVvegnachè il gambitto di Donna, e gli altri giuochi da questa parte sieno per lo più d' un' indole languida, perchè non tendono immediatamente all' offesa del Re, ma sono come scaramucce per qualche piccol bottino: tuttavia venendo conosciuta per una parte la giuocata della Ped. di Donna nel primo tratto per la migliore dopo quella del Re, e per l' altra avendo il gambitto di Donna i suoi fautori; ho diviſato di esporlo nella presente ultima apertura, sperando di presentarlo in un aspetto non cognito ai passati Scrittori in tutta la sua estensione, ed attività.

Chi fa il gambitto di Donna è sicuro di rifarsi per lo meno della Pedona, come verrà dimostrato: e però chi lo difende non dee cercare con inutile sforzo di sostenersi nello stesso vantaggio. Pertanto essendo l' oggetto immediato del gambittante quello di acquistare una migliore ordinanza nelle Pedone colla previa occupazione del centro; perciò lo scopo del difendente dovrà essere quello o d' impedire al nemico la propostasi situazione, o di romperla dopo averla esso acquistata, come verrà indicato praticamente nei rispettivi Capitoli; nell' ultimo de' quali dimostrerò in oltre come, e quando possa farsi lo stesso gambitto anche nel caso, che il tratto sia dell' avversario; il che aggiugnerà maggior lume per li giuochi tentabili dalla stessa parte di Donna; onde l' Opera di nulla sia manchevole, e di nulla defraudati rimangano gli amatori del giuoco.

CAPITOLO PRIMO.

Pigliando il Bianco avversario nel 2. tiro la P. d' Alf. colla sua di Donna.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di D. q. può	lo stesso.
2. P. d' A. di D. due p. . . .	la piglia colla sua di D.
3. P. di Re q. va. (*a*) . . .	

§. I.

	P. del C. di D. due p.
4. P. del R. di D. q. va. . . .	P. d' A. di D. un p. (*b*)
5. pr. la P di C. colla sua di R.	rip. la P. colla sua d' A.
6. P. del C. di Don. un p. . .	

PRIMA DIFESA.

	D. a 2. d' A.
7. pr. la P colla sua di C. . .	rip. con quella di C.
8. fc. di D. a 4. di R., e	poi piglia l' altra P.

SECONDA DIFESA.

	pr. la P. di C. colla sua d' A.
7. pigl. la P. di C. coll' A., e fc.	copre con che vuole.
8. prenda l' altra P. colla D.,	uguagliandosi di forze, ma con vantaggio di situazione.

TERZA DIFESA.

	A. di D. a 3. di R.
7. pr. la P. colla sua di C. . .	rip. con quella di C.

8.

(*a*) Vedi l' Avvertimento posto in fine del presente cap.

(*b*) Se in vece piglia la P. colla sua di C., il N. ricupera chiaramente le due Ped., e se piuttosto giuoca l' A. di D. a 2. di essa, o 3. di R., il N. pr. la P. di C. colla sua di R., e il B. ripigliando la P. coll' A., il N. spinga la P. del C. di D. un p., ed avrà giuoco forte, e di migliore apertura, principalmente per l' unione delle Pedone, ove il nemico ne ha due disgiunte.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
8. pigl. l' A. col R.	rip. il R. col C.
9. fc. di D. a 4. di *R.*	copre colla D. a 2. fua.
10. piglia il C. colla D. vincendo il giuoco.	

QUARTA DIFESA.

	P. del C. un' altra caſa.
7. pigl. la P. colla fua di C. . .	P. del R. di D. q. va.
8. A. di D per migl. a 4. dell'altro.	A. di D. a 2. di eſſa. (*a*)
9. eſca coll' A. di Re a 3. di D., ed, occorrendo, a 2. dell'altro A., e 4. di R., per frenare le P. contr. con giuoco moglio compoſto pel poſſeſſo del centro.	

§. II.

	lo ſteſſo P. di Re due p. (*b*)
4. lo pr. col ſuo di D.	pigl. la D. colla D.
5. rip. la D. col Re.	

PRIMA DIFESA.

	P. del C. di D. q. può.
6. P. del R. di D. due p. . .	P. d' A. di D. una caſa.
7. pr. la P. con quella di R. .	rip. col P. d' A.
8. C. di D. a 3. d' A.	A. di D. a 3. del R. (*c*)
9. P. del C. di D. un p. . .	P. del C. di D. alla 5. (*d*)
10. C. off. a 5. di D.	Re in c. di D.
11. A. di D. a 2. di eſſa per migl.	P. d' A. di D. alla 6. (*e*)

(*a*) Se forte col C. di D. a 2. di eſſa, il N. mandi per migl. la D. a 4. del ſuo R.

(*b*) Queſto tratto è diretto a rompere il centro nemico.

(*c*) Se in vece inoltra la P. del C. alla 5., o ſe cava l' A. di D. a 2. di eſſa; il N. manda il C. a 5. di D. ſicuro di faltare con eſſo a 6. ſua, o 7. d' A. dando ſc.

(*d*) Se pr. la P. di C., il N. pigli l' A. col R., e poi la P. coll' A. dando ſc.

(*e*) Se piuttoſto ritiraſſe l' A. di D. a 2. di C., il N. pigli la P. d' A. di D. coll' A., e giuocando in vece l' A. di Re a 4. dell' altro; il N. pr. l' altra P. di C. coll' A. reſtandone ſuperiore.

Nero.	*Bianco.*
12. pr. l' A. di D. col fuo di Re.	rip. l' A. col C. (*a*)
13. fc. d' A. a 5. del C. di Re, venendo in guadagno d' un Pezzo.	

SECONDA DIFESA.

	A. di D. a 3. di Re. (*b*)
6. P. d' A. di Re q. va. . . .	P. del C. di Re un p.
7. C. di D. a 2. di eſſa per migl.	P. del C. di D. due caſe.
8. P. del R. di D. due p. . .	P. d' A. di D. una caſa.
9. pr. la P. con quella di R. . .	rip. con quella d' A.
10. P. del C. di D. un p. . .	

In primo luogo.

	lo piglia.
11. fc. d' A. pigliando la P. di C.	copre col C. a 2. di D.
12. R. di D. a c. del ſuo C. .	lo ſteſſo.
13. A. di Re a 4. del R. di D. .	Re in caſa di D.
14. pr. la P. per migl. coll' A. .	ſalta col C. a 4. d' A. di D.
15. A. off. a 2. dell' altro col vantaggio ſtabile d' una P.	

In ſecondo luogo.

	P. d' A. di D. alla 6. (*c*)
11. fc. d' A. pigliando la P. di C.	copre coll' A. (*d*)
12. lo prende dando fc.	rip. col C.
13. C. off. alla propria caſa. . .	R. di D. in c. d' A.
14. Re a 2. d' A. di D. . . .	C. a 4. d' A. di D.

15.

(*a*) Se prende l' altro A. colla P., il N. paſſa l' A. di Re a 7. del C. di D.

(*b*) Queſta difeſa non ottiene neppur eſſa l' uguaglianza di forze ſuppoſta dal *Philidor*, come verrà dimoſtrato: dovendoſi piuttoſto fortire col C. di D. a 2. di eſſa, come ſi vedrà nel cap. terzo eſſendo il tratto dell' avverſario.

(*c*) Se in vece di queſta, e della precedente difeſa ſpingeſſe il B. alla 4. la P. di R., il N. pigli la P. d' A. colla ſua di C., ove il B. inoltrando alla 5. la P. di C., avrà bensì due Pedoni paſſate, ma il N. rimane con un P. di più, che quantunque iſolato è pur Pedone, con maggior vigore nel centro.

(*d*) Se copre in vece col C. a 2. di D., il N. ſalta col C. offeſo a 4. d' A. di D., reſtando ſuperiore della P.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
15. pr. la P. di R. col R. . . .	pigl. la P. di Re col C.

16. C. di Re a 2. di esso Re, guadagnando pure l' altra P. isolata; giacchè se il B. la sosteneſſe coll' A. di Re, il N. passa il R. a 7. del C. di D., e il B. ritirando l' A. off. a 4. del R., il N. lo caccia colla Pedona.

AVVERTIMENTO AL NERO

Sopra il suo tratto terzo.

Benchè siasi insinuato al N. lo spingere nel suo tr. 3. la P. di Re q. va, siccome tratto più conforme alle regole di già stabilite pel possesso del centro, di quello sia lo spingerla un p. solo: non dee però condannarsi chi pratica quest' ultimo tiro, con cui si viene nulladimeno a ricuperare in pochi tratti la perduta P., e lasciasi luogo a certe combinazioni, in cui si può approfittare dell' errore d' un meno esperto avversario, come comprovano i tratti, che quì soggiungo a compimento del presente Capitolo.

Nero.	*Bianco.*
3. P. di Re un p. solo. . . .	P. del C. di D. q. va.
4. P. del R. di D. due p. . .	

In primo luogo.

	pr. la stessa colla P. di C.
5. rip. la dopp. coll' A. di Re.	A. di D. a 2. di essa.

6. D. a 3. d' A. di Re, facendo una doppia offesa, per cui ne viene dalla parte del B. o la perdita del R., o il matto in tre colpi.

In secondo luogo.

	P. d' A. di D. una casa.
5. pr. la P. del C. colla P. di R.	rip. la stessa col P. d' A.

6. D. a 3. d' A. di Re, guadagnando un Pezzo forzatamente.

In terzo luogo.

	A. di D. a 3. di R. o a 2. di D.
5. pr. la P. di C. colla sua di R.	rip. la P. coll' A.

Nero.	*Bianco.*
6. P. del C. di Don. un p. . . .	D. a 4. ſua.
7. pigl. la P. colla P. del C. .	rip. la P. coll' A.
8. ſc. di D. a 4. di R. guadagnando l' A., che per ſuo meglio dovrà prendere colla D., e non coll' A.	

CAPITOLO SECONDO.

In cui il Bianco riſpondente non prende il Ped. del gambitto.

Nero.	*Bianco.*
1. P. di D. q. va	lo ſteſſo.
2. P. d' A. di D. due caſe . . .	

§. I.

	P. d' A. di D. un p.
3. P. d' A. di Re una caſa . .	C. di Re a 3. d' A. (*a*)
4. C. di D. a 3. d' A. . . .	A. di D. a 4. dell' altro.
5. P. di Re un p.	lo ſteſſo.
6. A. di Re a 3. di D. . . .	lo pr. col ſuo.
7. rip. colla D.	A di Re a 5. del C. di D.
8. P. di Re alla 4.	pr. il C. dando ſc.
9. rip. colla P.	C. di D. a 2. di eſſa.
10. pr. la P. di D. colla dopp. . .	rip. con quella, che vuole.
11. P. di Re alla 5.	C. oſſ. a 4. di R.
12. C. a 2. di Re con ſituazione più avvantaggiata; oſſervandoſi, che ſe il B. darà ſc. di D. a 5. del R., il N. ſi copre colla P., e con eſſa guadagna il C.	

§. II.

	la ſteſſa P. d'A. di D. q. va.
3. pr. la P. d'A. con quella di D. (*b*)	

PRI-

(*a*) Se pigliaſſe adeſſo la P. d' A., il N. ſpinga un p. la P. di Re, ed, occorrendo, anche quella del R. di D. q. va, ſicuro di rifarſi della P. col poſſeſſo del centro: e ſe in vece muove un p. la P. di Re, il N. non giuochi per ora la P. del Re q. va, perchè il B. la piglierebbe, minacciando lo ſc. di D. a 5. del R. di Re, ma ſorta prima colla D. a 3. ſua, regolandoſi co' ſeguenti rifleſſi.

(*b*) Potrebbe anche il N. prendere la P. di D. con quella

PRIMA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	pr. anch' egli la P. d' A.
4. fc. di D. a 4. di R. . . .	fe copre lo fc. col C. a 2.

di D., il N. inoltrando la P. a 6. d' A. avrà giuoco affai fuperiore; e coprendofi diverfamente, il N. prenda l' altra P. colla D., e refterà coftantemente in vantaggio d' una P.

SECONDA DIFESA.

	fc. di D. a 4. di R.
4. copre colla D.	pr. la D. per non perdere un P.
5. rip. la D. col C.	pigl. la P. colla P.
6. rip. col C.	C. di D. a 2. di eſſa. (*a*)
7. P. del C. di D. due p. . .	P. del R. di D. q. va.
8. A. di D. a 3. di R. . . .	pr. la P. colla fua di R.
9. rip. coll' A.	R. a 5. fua.

10. P. del R. di D. un p., venendo così ad aſſicurarſi il P. di vantaggio. (*b*)

TERZA DIFESA.

	P. di D. alla 5.
4. P. del C. di D. q. va. . .	

In primo luogo.

	P. del Re due p.
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	P. d' A. di Re un p.
6. P. del Re una caſa. . . .	la pr. colla fua di D.
7. pr. la D. colla D. dando fc.	la rip. col Re.
8. pigl. il P. dopp. coll' A. .	P. del R. di D. due p.

9.

---

d' A., e con ciò verrebbe a riſolverſi il contragambitto fatto dall' avverſario, e la forza reciproca, che ne deriva con uguaglianza perfetta di ſituazione.

(*a*) Se in vece muove un p. la P. di Re, il N. dia fc. di C. a 6. del Re.

(*b*) E quì oſſervo, che ſe il B. pigliaſſe la P. col C., il N. non ripigli il C. coll' A., perchè il B. prendendo il C. col R., uguaglierebbeſi di Pedone, ma ſalti col C. a 6. ſua, e verrà anche in maggior vantaggio.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
9. P. del C. alla 5.	C. di D. a 2. di essa.
10. P. dopp. alla 6.	la pr. colla sua di C.
11. non ripigli, per non isolare la P. d' A., ma spinga la P. del R. q. va; poichè se il B. pr. il P., il N. ripiglia col suo di R., e se in vece inoltra la sua P. alla 4. d' A., il N. può uscire col C. di D. a 2. di essa, per passarlo, occorrendo, a 3. sua, avendo giuoco più offensivo, e meglio ordinato nelle Pedone.	

In secondo luogo:

	P. del R. di D. due p.
5. P. di C. alla 5. (*a*) . . .	P. di Re q. va.
6. P. del R. di D. due p. . .	pr. il P. dopp. coll' A.
7. C. di D. a 2. di essa. . .	A. di D. a 3. del Re.
8. C. di D. a 3. sua. . . .	C. di D. a 2. di essa.
9. pr. l' A. col C.	rip. col suo.
10. P. di Re un p. con giuoco uguale.	

AVVERTIMENTO AL NERO

sopra il suo tratto 5.

Non volendo il N. spingere il P. di C. alla 5., esca col C. di Re a 3. d' A., poichè

Nero.	*Bianco.*
5. C. di Re a 3. d' A. . . .	pr. la P. di C. colla sua di R.
6. pigl. la P. di D. colla D. .	pr. la D.
7. rip. col C.	P. di Re due p.
8. C. off. a 3. dell' altro. . .	A. di D. a 4. dell' altro.
9. C. di D. a 2. di essa. . .	A. di D. a 7. sua.
10. A. di D. a 2. del suo C. .	P. d' A. di Re un p.
11. lo stesso.	C. di D. a 2. di essa.
12. P. di Re q. va.	pr. il P. col C.
13. pigl. il C. col suo. . . .	rip. il C. coll' A. di Re.
14. C. a 3. dell' altro. . . .	P. del C. di D. un p.
15. R. in casa d' A.	pr. il C. coll' A.
16. lo rip. col P. di R. con giuoco almeno del pari.	

CA-

(*a*) V. l' Avvertimento in fine della presente Difesa.

CAPITOLO TERZO.

ESSENDO IL TRATTO DEL BIANCO AVVERSARIO

Il quale faccia il gambitto, ſpingendo nel 2. ſuo tiro la Ped. d' A. di D. q. va.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di D. q. va.	lo ſteſſo.
2. P. d' A. di D. due p. . .	la piglia. (*a*)
3. P. di Re q. può. (*b*) . .	lo ſteſſo.
4. pr. il P. di Re col ſuo di D. (*c*)	pigl. la D. colla D.
5. la rip. col Re.	C. di D. a 2. di eſſa.
6. P. d' A. di Re due p. (*d*) .	lo ſteſſo C. a 4. d' A.

§. I.

7. C. di D. a 3. d' A. . . . P. d' A. di D. un p.

PRIMA DIFESA.

8. P. del R. di D. due p. . . ſc. d' A. di D.
9. copre per migl. col C. a 3. d' A. ſc. di R. in caſa di D.

(*a*) Oppure ſpinga anch' egli la ſteſſa P. d' A. due p. facendo il contragambitto, per cui s' impediſce alle Pedone nemiche il poſſeſſo del centro con uguaglianza di giuoco, come ſi è dimoſtrato nel Cap. precedente, e che può ſervir d' iſtruzione a chi non piaceſſe la traccia della preſente difeſa.

(*b*) Se in vece deſſe ſc. di D. a 4. di R., il N. copra col P. d' A., ove il B. pigliando il P. dopp., il N. ſpinga il P. di Re q. può, venendo giuoco uguale.

(*c*) Se piglia il P. dopp. coll' A. di Re, il N. pr. la P. di D. colla D., reſtando coll' utile d' un P., ſe in vece dà ſc. di D. a 4. del R., il N. copra per migl. colla D. a 2. ſua; e ſe in fine ſp. il P. di D. alla 5., il N. rompa col P. d' A. di Re q. può.

(*d*) Se in vece pr. il P. dopp. coll' A., anche il N. pigli il P. col C. con giuoco almeno uguale: e ſe piuttoſto inoltra alla 6. il P. dopp., il N. lo pigli col ſuo d' A., e il B. prendendo l' altro P. coll' A. di Re, il N. ſp. alla 4. il P. off., potendo poſcia ſortire coll' A. di Re a 3. di D. con giuoco aperto, e ſicuro.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
10. Re alla propria caſa. (*a*) .	pr. il C. coll' A.
11. rip. colla P.	C. a 6. ſua ſopra R., e A.
12. R. in c. del C.	pr. l' A. col C.
13. rip. col R.	A. di Re a 4. dell' altro. (*b*)

In primo luogo.

14. P. dopp. in fila d'A. alla 5. (*c*)	A. a 5. di D.
15. ſp. alla 6. l' altro P. off. .	lo pr. col P. d' A.
16. rip. coll' altro P.	C. a 2. di Re.

17. ſe inoltra alla 4. il P. d' A. per unirlo nell' altro tratto al P. dopp., lo perde per la portata d' A. a 6. di Re: e ſe piglia il P. dopp. coll' A., il N. va col C. a 3. ſua, potendo opportunamente col Re a 2. ſua, e col C. in c. d' A., o a 5. di eſſo prendere il P. dopp., uguagliandoſi di forze con qualche vantaggio del N. nell' unione delle proprie Pedone.

In ſecondo luogo.

14. ritira il C. a 2. di Re. .	P. del C. di D. q. va.
15. lo pigl. col ſuo.	rip. col P. d' A.
16. P. di C. un p.	A. a 6. del Re.
17. R. a 2. d' A. (*d*)	C. a 2. di Re per *migl.* 18.

(*a*) Se lo ritira in vece a 2. ſua, copre l' A., e ritirandolo a 2. d' A., il N. pr. la P. di Re col C., e il B. ripigliando il C. col ſuo, il N. ritira l' A. di D. a 4. dell' altro, rifacendoſi del Pezzo.

(*b*) Queſto tratto è diretto a paſſare lo ſteſſo A. a 6. di Re, ſe il B. pr. coll' A. il P. dopp.

(*c*) Se in vece paſſa il Re a 2. ſua per impedire l' ingreſſo d' A. a 6. di Re, copre il proprio A., e il N. avrà così campo di muovere un p. la P. del R. di D., per poſcia ſpingere quella di C. q. va.

(*d*) Se lo ritira in c. di C., il N. non prenda il P., perchè perderebbe l' attacco; ma inoltri il ſuo d' A. alla 6. giacchè il B. non può prenderlo col C., perchè lo perderebbe per lo ſc. d' A., Dopo di ciò potrà ancora il N. avanzare lo ſteſſo P. alla 7. formando giuoco di gran vantaggio: anzi ove al N. altro tratto migliore non ſi preſenti, potrà egli inoltrare ancora lo ſteſſo P. all' ottava caſa, dandolo in preda al C. contr., non dovendo in tal caſo il N. prendere il C. coll' A., ma il P. dopp. in fila d'A.

Digitized by Google

	Bianco.	*Nero.*
18.	pr. il P. d' A. col ſuo di C. (*a*)	rip. col P. di C.
19.	pr. col R.	C. a 3. ſua.
20.	R. a 4. ſua.	non pigli, perchè dopo i cambi perderebbe il P. di R., ma paſſi il R. in c. di C. minacciando il matto, a cui il B. riparando rimarrà ſempre inferiore di ſituazione.

SECONDA DIFESA.

8.	A. di D. a 3. di Re. . .	ſc. d' A. di D.
9.	Re a 2. d' A. di D. (*b*) .	pr. la P. di Re col C. in viſta della portata d' A. di D. a 4. dell' altro, come ſi è notato nella precedente difeſa: e ſe il B. ricevendo ſc. farà tutt' altro dal quì ſuppoſto, il N. avrà ſempre i tratti opportuni per rendere il giuoco almeno uguale.

TERZA DIFESA.

8.	P. del C. di D. q. va . .	C. off. a 6. di D.
9.	lo pr. coll' A.	pr. il P. contr. coll' A. di *Re*.
10.	ſe fugge, o difende il C., il N. pigliando l' A. colla P., reſta ſuperiore di eſſa: e prendendo il B. il P. coll' A., il N. ripigli il C. coll' A. minacciando il R., indi ſpinga la P. del C. q. va con giuoco di bell' offeſa.	

QUARTA DIFESA.

8.	pr. il P. dopp. coll' A. . .	P. del C. di D. q. va.
9.	ritira l' A. off. (*c*)	inoltra il P. di C. alla 5.

(*a*) Se in vece ſp. il P. dopp. in fila d' A., il N. paſſi il C. a 3. d' A. di D. in offeſa del P. in fila di Re, quale ſe il B. difende col P. d' A., il N. ſalti con eſſo C. a 5. di D.

(*b*) Se piuttoſto copre lo ſc. coll' A., il N. lo cambi col ſuo, ſpingendo in ſeguito il P. del C. di D. q. va: avverta però il N. di dare ſc. di R. prima di prender l' A., perchè il B. potrebbe ripigliare col Re, ſottraendoſi dallo ſc., per cui non avrebbe luogo la giuocata del P. di C. per la ſpinta, che farebbe il B. della ſua di R. q. va. Che ſe il B. coprirà lo ſc. non coll'A., ma col C. a 3. d' A., il N. ſpinga due caſe il P. di C, e il B. pigliando il C. coll' A., il N. ripigli coll' A.

(*c*) Se pr. il P. col C., o A., il N. ripigli, venendo dopo i cambi ad eſſere ſuperiore d' un Pezzo per tre Pedone oltre l' attacco.

Bianco; *Nero*;

10. fugge il C. off. . . . . pr. col C. il P. di Re con giuoco non inferiore.

§. II.

7. C. di D. a 2. di essa. . . A. di D. a 2. di essa;

PRIMA DIFESA.

8. P. del C. di Re un p. . . A. a 3. sua.
9. A. di Re a 2. di C. . . . P. d' A. di Re un p.
10. se lo piglia col suo dopp., il N. rip. il P. col C. di Re, offendendo l' altro P.; se in vece lo avanza, lo perde coll' altro C.; e se in fine esce col C. di Re a 3. d' A., il N. pigli il P. di Re col C., di cui ne resta in vantaggio.

SECONDA DIFESA.

8. C. di Re a 3. di *R.* (*a*) . A. di D. a 3. sua per migl.
9. C. a 2. d' A. . . . . P. del C. di D. q. va.
10. se sp. il P. di R. due p., il N. lo pigli col C., e spingendo in vece quello del C. di D. q. può sopra il C., il N. passi il C. off. a 5. di R., avendo giuoco di miglior scioglimento.

TERZA DIFESA.

8. P. del C. di D. q. può. . C. off. a 5. di R.
9. se difende il P. offeso dall' A. scoperto col P. di R., anche il N. ripara il suo col P. di C. due p., e se piuttosto pr. il P. dopp. coll' A. di Re; il N. piglia anch' egli il P. di C. coll' A. di Re con giuoco almeno del pari.

QUAR-

(*a*) La mira del B. è di passare lo stesso C. a 2. d' A. in sostegno del P. di Re: che se giuocasse d. C. a 2. di esso Re per passarlo a 3. sua; il N. dia sc. d' A. di D. a 5. di R., ove se il B. fugge il Re alla propria casa, è matto di C. a 6. di D., e coprendo in vece col P. di C., resta inferiore di forze, e di situazione.

Digitized by Google

QUARTA DIFESA.

Bianco.	*Nero.*
8. pr. il P. dopp. coll' A. di Re.	A. di D. a 3. fua.
9. A. di Re a 5. di D. . . .	pr. l' A. col fuo.
10. rip. colla P.	R. in c. di D. rifacendoſi del P. con giuoco certamente non inferiore.

CAPITOLO QUARTO.

In cui il Bianco avente il tratto, non facendo il gambitto di Donna, lo riceve dal Riſpondente.

Bianco.	*Nero.*
1. P. di D. q. va.	lo ſteſſo.

§. I.

2. C. di D. a 3. d' A. (*a*) . .	P. d' A. di D. due p.

In primo luogo.

3. la piglia colla P.	P. di D. alla 5.
4. fugge il C. a 4. del Re. (*b*)	P. d' A. di Re due p.
5. C. off. a 3., o 5. dell' altro.	P. del Re due caſe.
6. P. del C. di D. due p. (*c*) .	P. del C. di D. una caſa.
7. A. di D. a 3. del R. (*d*) .	pr. la P. dopp. con quella di C.
8. rip. colla P.	ſc. di D. a 4. del R. guadagnando l' A.

In

(*a*) Se il B. per impedire il gambitto giuocaſſe nel ſecondo ſuo tiro la P. del C. di D. due p., il N. ſpinga la P. di Re q. va.

(*b*) Se lo fugge a 5. ſua, o anche a 4. di R., il N. lo guadagna collo ſc. di D.

(*c*) Se in vece ſp. un p. la P. d' A. di D., il N. piglia la raddopp. coll' A., e il B. prendendo l' altra colla ſua, il N. dia ſc. d' A., e poi ripigli la P. colla D.

(*d*) Se pr. la P., il N. piglia quella di C. coll' A. dando ſc.

In secondo luogo:

Bianco.	*Nero.*
3. A. di D. a 4. dell'altro. .	P. del Re un p.
4. lo ſteſſo.	P. d' A. di D. alla 5.
5. P. del C. di D. un p. . .	A. di Re a 5. del C. di D.
6. C. di Re a 2. di eſſo Re. .	D. a 4. del ſuo R.
7. D. a 2. ſua.	C. di Re a 3. d' A.
8. P. d'A. di Re una caſa. . .	P. del C. di D. un p.
9. pr. la P. d' A. con quella di C.	A. di D. a 3. del R. con giuoco molto migliore.

§. II.

2. A. di D. a 4. dell'altro. .	P. d' A. di D. q. va.
3. pr. il C. coll' A.	rip. l' A. col R.
4. P. di Re una caſa. (*a*) . .	lo ſteſſo.
5. P. d' A. di D. un p. . . .	P. del C. di D. una caſa.
6. ſc. di D. a 4. del ſuo R. .	copre coll' A.
7. ſe pr. colla D. la P. del R.	P. d' A. di D. alla 5. (*b*)
8. P. del C. di D. due p. (*c*) .	R. alla propria caſa.
9. D. a 7. del ſuo C.	C. di Re a 2. di eſſo Re per paſſare l' A. di D. a 3. ſua; ove giuocando il B. la P. del C. di D. alla 5., il N. paſſa il C. a 4. d' A. di Re ſerrando, e guadagnando la D. con eſſo C. a 3. di ſua Donna.

A compimento del preſente Cap. oſſervò, che ſe il B. nel tr. 3. in vece di prendere il C. coll' A., pigliaſſe la P. d' A. colla ſua di D., il N. eſca col C. di D. a 3. d' A., dove ſe il B. fa lo ſteſſo, il N. avanzi la P. di D. alla 5., e poi quella del Re q. va: e non volendo il B. ſortire anch' eſſo col C. di D., ma con quello di Re a 3. d' A., il N. ſpinga un p. la P. d' A. di Re, e poi l' altra del Re due caſe

(*a*) Se pr. la P. colla P., il N. dia ſc. di D., ed il B. coprendoſi col C. a 3. d' A., il N. difenda la ſua P. con quella del Re, e poi ripigli la raddopp. colla D., avendo giuoco per lo meno del pari.

(*b*) Queſto tratto è diretto ad attrappare la D. coll' A. a 3. ſua, poſcia col R. alla propria caſa.

(*c*) E ciò per aprire un ritiro alla D. nella 3. di R., ſe il N. in vece del R. paſſaſſe l' A. a 3. ſua.

se, avendo sempre miglior situazione, oltre il rifacimento sicuro della Pedona.

Che se il B. nel medesimo tratto 3. non prendendo nè il C., nè la P., movesse un p. quella del Re, per aprir l'altro A., il N. faccia lo stesso; e quand' altro tratto più opportuno non si presenti sulle mosse nemiche, potrà in seguito giuocare l'A. di Re a 3. di D., per cambiarlo coll' avversario, dopo di che le sue Pedone avranno più campo d' impossessarsi del centro.

Il Fine della Parte Seconda.

IL

Digitized by Google

IL GIUOCO
INCOMPARABILE
DEGLI SCACCHI
PARTE TERZA
SOPRA I FINIMENTI DEL GIUOCO ESPOSTI
TANTO PER VIA DI REGOLE, QUANTO COL MEZZO
DI PRATICHE DIMOSTRAZIONI.

Digitized by Google

FRa giuocatori di non molta diſuguaglianza ſono frequenti que' giuochi, che finiſcono per conſumazione; perchè altra diſparità non ſogliono avere, che di un Pezzo, o d' una qualità, o d' una Pedona. I principali finimenti di tal natura sì vinti, che patti verranno diſaminati, e deciſi in queſta ultima Parte colle dovute avvertenze; non tanto per metterli in pratica, quanto ancora per procurarne in tempo le ſituazioni con opportuno previdimento.

A intelligenza de' termini appelleremo giuochi vinti *forzatamente* quelli, che ammettono lo ſcaccomatto in qualunque lor ſituazione; come il finimento del Rocco contro il Re ſolo: giuochi vinti *regolarmente* quelli, che portano lo ſcaccomatto il più delle volte, avendo qualche caſo in contrario, come quello di Donna contro Rocco: e giuochi vinti *ſtraordinariamente* quelli, che danno lo ſcaccomatto per una lor particolar combinazione, come il Partito dei due Cavalli, ed anche di un ſolo contro un Pedone. Similmente ſi dicono giuochi patti *forzatamente*, *regolarmente*, *ſtraordinariamente* quelli, che ſuccedono o in tutte le ſituazioni, come del Re ſolo contro i due Cavalli, o il più delle volte, come dell' Alf. contro il Roc., o per qualche peculiar combinazione, come il partito del Roc. contro la Donna.

Queſto Trattato de' finimenti in tre Capitoli ſarà diviſo; il primo porterà i giuochi vinti sì forzati, che regolari; il 2. i giuochi patti conſimili; il 3. eſibirà i giuochi sì vinti, che patti ſtraordinarj, che ſotto nome vengono di *Partiti*, ne' quali ſi vedrà nel maggior lume come la ſituazione operi più della forza. Il collocamento de' Pezzi ſi comincierà coſtantemente dal Bianco avverſario per maggior comodo nel diſcendere alla ſituazione de' proprj.

Per altro intorno a queſti finimenti è ſtato mio penſiere il proporre quelli, che ſono più ovvj ad accadere per maggior profitto degli ſtudioſi, ſupplendo in gran parte a quanto è ſtato dagli altri omeſſo, o men felicemente trattato; ed adottando nella eſpoſizione di alcuni le tracce tenute da quelli, che ne abbiano con maggior eſattezza eſpoſto il ſuggetto.

CAPITOLO PRIMO.

De' giuochi vinti sì forzati, che regolari.

I.

Rocco vince contro Re forzatamente; molto più la Donna.

La giusta idea per dare il matto di R., o di D. è di ridurre il Re contr. ad una delle quattro file laterali dello Scacchiere; condizione indispensabile per tal oggetto. A chiarezza di ciò si pianti la seguente situazione, da cui si avranno i lumi bastanti a saperſi regolare in qualunque altra combinazione:

B. Re solo a 4. di sua Don.
N. Re a casa del suo Roc.
Roc. a casa del Roc. di Don. contr.

Il vantaggio del primo tratto non giova: tuttavia diamolo al B. avversario, supponendo, che faccia la miglior difesa per allungare il giuoco; siccome per lo contrario il N. farà i tratti migliori per abbreviarlo.

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 5. di D.	R. a c. del Re contr.
2. a 4. di D.	Re a 2. di C.
3. a 5. di D.	Re a 3. d' A.
4. a 4. di D.	R. a 4. del suo Re.
5. a 3. di D.	Re a 3. sua.
6. a 4. di D.	Re a 4. di D.
7. a 4. d' A. di D.	R. a 4. di sua D.
8. a 4. di C.	R. a 4. d' A. di D.
9. a 3. di C.	Re a 4. di D.
10. a 4. di C.	Re a 5. di D.
11. a 3. di C.	R. a 5. d' A.
12. a 2. di C.	R. a 6. d' A.
13. a casa di C.	Re a 5. d' A.
14. a 2. di C.	Re a 5. di C.
15. a 2. di R.	sc. a 7. d' A.
16. al cant. per migl.	Re a 6. di C. o di R.
17. a c. di C.	R. a 6. d' A.
18. al cantone.	matto in c. d' A. contr.

Quanto è maggiore la D. del R., altrettanto è maggiore la facilità, e prestezza, con cui la medesima eseguisce lo scacomatto. Il più lontano, che possa darsi col R. è di tratti di-

diciotto, e colla D. è ſolamente di nove; come ognuno potrà farne la prova: ond' è, che del matto di D. ſtimaſi ſuperflua qualunque pratica dimoſtrazione.

II.

Li due Alfieri vincono contro Re ſolo forzatamente.

Lo ſcaccomatto, che quì ſi propone, dee neceſſariamente ſeguire, col ridurre il Re contr. ad un angolo dello ſcacchiere, in cui, o in una delle vicine ſue caſe, cioè o in quella di C., o nella 2. di R. può ſolo forzatamente mattarſi. Eſ.

B. Re alla propria caſa.
N. Re con li due Alf. alle riſpettive caſe.

E' indifferente per l' eſito il primo tratto: e però

Nero.	*Bianco.*
1. A. di Re a 3. del ſuo R.	Re a c. di D.
2. A. di D. a 4. dell' altro. (*a*)	Re a 2. ſua.
3. lo ſteſſo	a 3. d' A.
4. lo ſteſſo	a 2. ſua lungi dall' angolo.
5. A. nero a 5. ſua.	a 3. d' A.
6. Re a 4. di C.	a 2. ſua.
7. Re a 5. di C.	

PRIMA DIFESA.

	a c. di D.
8. Re a 6. d' A.	alla propria caſa.
9. A. bianco a 7. ſua	a c. d' A.
10. A. nero a 7. di D.	a c. di C.
11. Re a 6. del C., poi matto in tre colpi.	

SECONDA DIFESA.

	Re alla propria caſa.
8. Re a 6. d' A.	a c. di D.
9. A. bianco a 6. di D. . . .	alla propria caſa.
10. A. bianco a 7. ſua, venendo i tratti di ſopra.	

TER-

(*a*) Queſto tratto è diretto a limitar le caſe al nemico: ed avrebbe pure dovuto farſi dal N., ſe il B. in vece di ritirare il Re a c. di D., lo aveſſe giuocato a 2. ſua; poichè avanzandoſi il N. col Re, avrebbe in pochi tratti coſtretto il nemico a rientrare nella fila de' Pezzi, come ſi ſcorgerà in appreſſo.

TERZA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	Re a 2 d' A.
8. A. bianco a 6. di D.	Re a 2. del ſuo C. (a)
9. A. nero a 6. di Re.	a 2. del R.
10. A. bianco a c. d'A. di Re contr.	all' angolo.
11. Re a 6., e poi a 7. d' A., dando il matto patente in due tratti.	

III.

Alfiere, e Cavallo vincono contro Re ſolo forzatamente.

La difficoltà di eſeguire il matto d' A., e C. non conſiſte nell' obbligare il Re nemico a ritirarſi in una delle file laterali dello ſcacchiere; ma bensì nel ridurlo forzatamente a quell' angolo, ch' è del color dell' A., condizione indiſpenſabile per poterlo mattare. L' eſempio ſeguente darà i lumi occorrevoli, per ſaperſi condurre in qualunque altra combinazione.

B. Re a caſa del ſuo Roc.
N. Re a 0. del ſuo Alf.
Alf., e C. di Re alle loro 5.

Nero.	*Bianco.*
1. ſc. di C. a 7. d' A. . . .	Re a c. del C.
2. ritira l' A. a 4. del Re. . .	a c. d' A.
3. A. a 7. del R. di Re. . .	alla propria caſa.
4. C. a 5. del Re.	

PRIMA DIFESA.

	Re a c. d' A.
5. ſc. di C. a 7. di D. . . .	alla propria caſa.
6. Re a 6. ſua.	a c. di D.
7. Re a 6. di D.	

In primo luogo.

	alla propria caſa.
8. ſc. d' A. a 6. di C. . . .	a c. di D.

9.

(a) Se in vece lo ritira alla propria caſa; il N. avanza il Re a 6. d' A. ad imitazione di ſopra.

Nero.	*Bianco.*
9. C. a 5. d' A. di D. . . .	a c. d' A. di D.
10. A. a 7. sua. (*a*)	Re a c. di D. per migl. (*b*)
11. sc. di C. a 7. del C. di D. .	a c. d' A.
12. Re a 6. d' A.	a c. di C.
13. Re a 6. di C.	a c. d' A.
14. sc. d' A. a 6. di Re	a c. di C.
15. C. a 5. d' A. di D. . . .	al cantone.
16. A. a 7. di D.	a c. di C.
17. sc. di C. a 6. del R. . . .	al cantone.
18. scaccomatto d' A.	

In secondo luogo.

	Re a c. d' A. di D.
8. C. a 5. d' A. di D. . . .	a c. di D.
9. A. a 6. del C. di Re. . .	a c. d' A.
10. A. 4. del Re.	a c. di D.
11. A. a 6. dell' altro.	a c. d' A.
12. sc. d' A. a 7. di D. . . .	a c. di C. per suo meglio.
13. Re a 6. d' A.	se va al cant., è matto in tre tratti; e se va a 2. di R. resta mattato in quattro.

SECONDA DIFESA.

	Re a c. di D.
5. Re a 6. sua.	a 2. d' A. (*c*)
6. C. a 7. di D.	a 3. d' A. (*d*)

7.

(*a*) Il *Cozio* fa giuocar quest' Alf. a c. del Re contr., e così per la via più lunga, venendo il matto più presto col giuocarlo a 7. sua, come dai tratti, che seguono.

(*b*) Perchè andando a c. di C. resta mattato in un colpo di meno sulla scorta de' medesimi tratti.

(*c*) Se in vece torna col Re alla propria casa; il N. giuoca il C. a 7. di D., e poi il Re a 6. di essa D., regolandosi ad imitazione di sopra.

(*d*) Se andasse a casa di D., o d' A. il N. giuocando il Re a 6. di D., ridurrà più presto il Re nemico all' angolo per lui fatale: e se in vece andasse a 2. di C., il N. passa l' A. a 3. di D., dove il B. venendo a 3. d' A., il N. avanza lo stesso A. a 4. dell' altro, poi a 5. di C. ad imitazione de' tratti qui esposti, che sono i migliori da ambe le parti, quantunque differiscano da quelli del *Bertin*, del *Lolli*, e del *Cozio*.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
7. A. a 3. di D.	a 2. d' A.
8. A. a 5. del C. di D. . . .	a c. di D. per non ridursi al cant.
9. C. a 5. di Re.	a 2. d' A.
10. C. a 4. d' A. di D. . . .	a c. di D.
11. Re a 6. di D.	a c. d' A.
12. C. a 5. del R.	a c. di D.
13. sc. di C. a 7. sua. . . .	a c. d' A.
14. Re a 6. d' A.	a c. di C.
15. C. a 6. di D.	a 2. di R.
16. Re a 7. d' A.	all' angolo.
17. ritira l' A. a 4. dell' altro. .	a 2. del R.
18. sc. di C., e poi matto d' A.	

I V.

La Donna vince contro il Rocco regolarmente.

La vittoria della D. contro il R. è di non poca fatica; esigendosi da chi ha la D. due principali ispezioni: l' una di cercar tutti i mezzi per guadagnare il R. nemico; il che si otterrà più facilmente, qualora il Re contr. si farà ridotto alle case laterali della scacchiera; l' altra di guardarsi da certe particolari posizioni de' Pezzi, nelle quali il giuoco diverrebbe patto di sua natura.

E quanto alla pratica dimostrazione, fra le molte maniere di vincere una si offervi, che potrà servire di regola fissa; cioè ridurre il giuoco all' infrascritta, o equivalente posizione, che non può evitarsi dall' avversario, e che pone nella strada più breve per ottener la vittoria; ed è la seguente:

B. Re a 2. del suo Roc.
Roc. a 2. del Cav. di Re.
N. Re a 6. del suo Alf.
Don. a casa del Re contr.

Se il B. avente il tr. giuoca il Re a 3. di R., il N. passa la D. a c. d' A. di Re contr. guadagnando il R.

Se in vece giuoca il R. ne' luoghi più vicini, cioè a c. del suo C., o a 5. di esso; il N. da sc. a 5. del R. di Re.

Se in fine giuoca lo stesso R. nelle case lontane, il N. all' infestazione di scacchi opportuni lo colpisce indubitatamente al più in quattro tiri.

Che se da principio toccasse al N. a giuocare, è necessario, che cerchi di perdere il tratto così:

1.

Nero.	*Bianco.*
1. fc. a 4. di Re.	Re per migl. al cant.o a c. di C.
2. fc. a c. del R. di D. contr.	Re per migl. a 2. di R.
3. D. a c. del Re contr. . .	

Tutte le vincite di D. contro R. debbono neceſſariamente paſſare per queſta poſizione di Pezzi, poſtochè l' avverſario ſi regoli ſulle migliori difeſe.

Paſſando poſcia a quelle poſizioni, da cui la D. dee guardarſi per non pattare, ſi oſſervino per modo di eſempio le ſeguenti tre poſizioni.

PRIMA POSIZIONE.

B. Re a c. del Roc. di Re contr.
Roc. a 7 del C. di Re.
N. Re a 3. del ſuo Alf.
D. a 3. di Re.

Il B. avendo il tr. dà ſc. a 6. del C. di Re, dove ſe il N. piglia il R., il giuoco è ſtallo; ſe nò, il B. prende la D., ed è patto.

SECONDA POSIZIONE.

B. Re a caſa del Re contr.
Roc. a 7. d' Alf. di Re.
N. Re, e Don. alle riſpettive terze.

Se il tr. ſia del B., giuocando il Roc. a 6. d' Alf. di Re, ſarà patto, come ſopra.

TERZA POSIZIONE.

B. Re a caſa del ſuo Alf.
Roc. a 2. del C. di Re.
N. Re a caſa del ſuo Roc.
Don. a 6. del Re.

Il B. avendo il tr. patta forzatamente col dare ſempre ſc. quando nella fila del R., quando in quella del C., e quando in quella d' A. di Re: nè potrà il Re nero ſortire da dette tre file; perchè il B. giuocando il R. a 2. del Re, guadagna la D.

Per la qual coſa ſe il N. venga a ridurſi col Re nella 6. caſa del R., il B. darà ſc. a 2. del R. ſteſſo; ove pigliandolo il N., ſarà ſtallo; e venendo in vece a ridurſi a 6. del

C., o dell' A., il B. gli darà sc. a 3. di R., o di C. rispettivamente, coprendo la D.

In oltre quando il Re avente il R. trovasi in un angolo dello Scacchiere, e la D. sia in una delle case distanti al detto Re a salto di C., dimodochè essa D. come C. desse sc. al Re; allora la D. dee guardarsi in modo particolare; perchè può accadere, che il R. perseguiti il Re contr. col sempre sc., e facendo così il giuoco tavola; oppure se il Re pigliasse, rendendolo stallo.

OSSERVAZIONE

Sopra il finimento di Roc., e Ped. contro la Don.

Quantunque il R. regolarmente soccomba in conflitto colla D. nemica; non così addiviene, se sarà accompagnato da una Ped., e possa ridursi il giuoco ad una delle due posizioni seguenti;

PRIMA POSIZIONE.

B. Re a 5. di D.
D. a 7. del suo A.
N. Re alla propria casa.
R. a 3. del Re.
P. di D. non mossa.

La regola del N. sarà di non dipartirsi col Re dalla prima, e seconda sua casa, e col R. dalla 3. di Re alla 3. d' A. di D., giacchè o l' uno, a l'altro tratto potrà sempre da lui eseguirsi: e questo giuoco può farsi con qualunque Ped. non mossa, purchè non sia Ped. di Roc.

SECONDA POSIZIONE.

B. Re a 2. sua.
D. a 5. del suo A.
N. Re alla propria casa.
R. a 3. di Re.
P. di Re alla 6.

La regola del N. è di mantenere il Re nelle prime, o seconde case a lui vicine; e di non dipartirsi col R. dalla 3. alla 2. di Re: il qual giuoco può succedere con tutte le Pedone, salvo sempre quella del Roc.

V.

V.

La Don. vince contro due Pezzi minori regolarmente.

Egli è innegabile, che la D. vince regolarmente contro due Pezzi minori; sieno questi i due Cavalli, o i due Alfieri, o un Cav., e un Alfiere; e ciò perchè il più delle volte non possono acquistare quella tal situazione, per cui rimane il giuoco patto di sua natura. La vittoria della D. contro due Pezzi minori non abbisogna di pratica dimostrazione; bastando alcune regole per eseguirla con maggiore prontezza, e qualche pratico esempio, che ne dimostri il patto forzato per prevederlo, e prevenirlo.

E quanto alla vincita della D. contro i due Cav., si verifica questa, benchè il Re contr. sia unito ai suoi Cav., e questi si difendano reciprocamente: la ragione si è, perchè detti Pezzi non possono impedire, che la D. nemica coll' ajuto del proprio Re non iscacci il loro Re dalla vicinanza, e difesa di essi, sino a ridurlo ad essere stallo colla necessità di sconcertare i suoi stessi Cav. dalla reciproca guardia. Chi ha la D. offervi a non esporla a qualche salto di C., che dia sc. al Re, e nel tempo stesso offenda la D., il qual pericolo cesserà, qualora il Re, e la D. si mantengono in case di colore diverso.

Dissi *coll' ajuto del proprio Re*: e però in una sola combinazione possono li due Cav. pattare contro la D., ed è quando questi guardantisi l' un l' altro, abbiano sequestrato il Re nemico in un angolo dello scacchiere: es.

B. Re a portata di raggirarsi attorno al C., ch' è nella fila d' A.
Un C. a 5. del R. di Re.
Altro C. a 6. d' A. di Re.
N. Re a casa del suo R.
Don. ovunque.

Questo giuoco è patto di sua natura, non potendo il N. far uso del proprio Re; nè colla sola D. scacciare il Re bianco dalla vicinanza de' suoi Cav.: avvertendo però il Re bianco a non andare alla fila del R., perchè il N. giuocherebbe la D. nella fila del C. in istato di sequestrare il Re contr. con obbligarlo a muovere un C. colla perdita del giuoco.

Deesi pure ammettere la vincita regolare della D. contro i due Alfieri, benchè con maggiore difficoltà de' Cavalli nel conseguirla. Il *Cozio* la stabilisce per regola sulla fine del Tomo secondo pag. 381. Anche il *Lolli* quantunque stia per

il patto regolare degli Alfieri contro la D. come nell' Articolo 11. pag. 431., restringendo però egli la sua proposizione al solo caso, che tutti e due gli Alfieri sieno uniti al proprio Re, molto più se in certi particolari quadrati, come farà dimostrato in appresso; viene così indirettamente a determinare il patto per via di limitazione, stando conseguentemente la regola per la vittoria a favor della Donna.

Verranno dunque gli Alfieri a rendere il giuoco patto di sua natura contro la Don., qualora potranno amendue situarsi, e mantenersi in vicinanza del proprio Re; nella qual posizione non potendo il nemico approssimarsi loro utilmente, non rimarrà alla D. alcuna idea per conseguir la vittoria: in prova di che si esamini la seguente posizione:

B. Re a 4. del suo Cav.
Don. a 4. del suo Roc.
N. Re a 2. del suo Cav.
Alf. di D. o sia b. a 3. del Cav. di Re.
Alf. di Re, o sia n. a 3. sua.

Ecco i tratti principali, che ne dimostrano il patto:

Bianco.	*Nero.*
1. sc. di D. a 7. sua.	Re per migl.a c.d'A.o di C.(*a*)
2. D. a 6. di Re sopra l'A. n.	Re a 2. del C.
3. Re a 4. del suo A. . . .	A. b. a 2. del R. di Re.
4. sc. di D. a 7. sua.	Re a 3. del suo C.
5. sc. di D. a c. del Re contr. (*b*)	Re a 2. del C.
6. Re a 4. del suo C. . . .	A. b. a 3. del C. di Re.
7. D. off. a 6. di Re. . . .	lo stesso A. a 2. di R.
8. sc. di D. a 7. sua. . . .	Re a 3. di C.
9. sc. di D. a c. del Re contr.	Re a 2. del C.
10. Re a 5. del suo R. . . .	A. b. a 4. dell'altro.
11. D. ovunque può.	sc. d'A. b. a 3. del C. di Re

tornando il giuoco di prima, e così facendo patto.

Al-

(*a*) Perchè se si fosse coperto coll' A. bianco, perderebbe un Alf., giuocando il B. il Re a 5. del suo Alf.

(*b*) Se in vece va col Re a 4. del suo C., il N. giuoca l'A. bianco a casa del C. di Re; e il B. dando sc. a 5. d' A. di Re, il N. ritiri il Re a 2. di C., ove giuocando il B. il Re, o la D. a 5. del R. di Re, il N. passi l' A. bianco a 2. dell' altro sopra il Pezzo nemico, obbligandolo a ritirarsi; e poi torni lo stesso A. a 3. di C., venendo gli stessi tratti, che si diranno in appresso.

Digitized by Google

Altro Esempio.

B. Re a 3. della sua Don.
D. a 6. del C di Re.
N. Re a 2. della sua Don.
Alf. nero a 4. dell' altro.
Alf. bianco a 4. di Don.

Il N. conservando sempre in tal forza i suoi Alfieri, che il Re nemico non passi, e tenendo non lungi da essi il loro Re; avrà giuoco sicuro: è però vero, che potendo la D. in tal situazione infestare il nemico da tutte le parti, v' ha bisogno per chi ha gli Alfieri di maggiore cautela per guardarsene, di quella ricerchisi, qualora gli Alfieri, e il Re facciano la loro difesa nel quadrato di un angolo dello scacchiere, come si è spiegato di sopra.

Finalmente la vittoria della D. contro C., e A. è la men laboriosa delle precedenti, per non aver questi Pezzi nè l' attività degli Alfieri, nè il vantaggio della reciproca guardia propria de' Cavalli; benchè però anche C., e Alf. possano in qualche combinazione pattar contro la D., come nel seguente partito.

B. Re in casa del suo R.
D. a 4. del suo R.
N. Re a 3. del C. di Re contr.
Alf. di D. in c. d' A. di Re contr., o
a 6. del R. di Re.
Un C. a 2. d' Alf. di Re.

Il N. avendo il tratto dà sc. d' A. a 2. del C. contr., indi giuoca il C. a 4. sua, o 4. di Re, per cui la D. contr. non avrà altro partito, che di porsi in istato di venire al cambio col C. per sottrarsi dal matto minacciatogli dal C. a 6. d' A.

Altro Esempio.

B. Re al suo cantone.
Don. dovunque.
N. Re a 5. del suo Alf.
Cav. a 6. d' Alf. di Re.
Alf. di D. a 6. del Roc. di Re.

Abbia il tratto chiunque, il N. patta forzatamente, giuocando il Re sempre vicino al suo Cav., ovvero passando l' Alf. dalla 6. di Roc. a casa d' Alf. contr., giacchè o l' uno, o l' altro potrà fare immancabilmente. Anzi se il B. venisse a collocare la Don. a 3. sua, la perderebbe in tre colpi.

OS-

OSSERVAZIONE

Sopra il finimento di Cav., e Roc., o Alf., e Roc. contro la Donna.

A compimento di quanto si è esposto fin quì piacemi d' osservare, che se due Pezzi minori in certe situazioni si difendono contro la Donna; molto più contro di essa difendersi Alf., e Roc., o Cav., e Rocco.

Esempio di Cav., e Roc. contro la Don.

B. Re a 2. sua.
Don. a 4. del suo Cav.
N. Re a 2. della sua Don.
Roc. di Re a 6. sua.
Cav. di Don. a 3. sua.

Quì il N. per situarsi bene dia sc. a 6. del suo Re appo il Re nemico, e questi fuggendo per suo megl., il N. salti col C. a 4. di D., e patterà.

Esempio d' Alf., e Roc. contro la Donna.

B. Re a 4. di Don.
Don. a 3. del suo Roc.
N. Re in casa di Don.
Un Roc. a 4. d' Alf. di Re.
Alf. di Don. in casa di Don. nemica.

Quì il N. per assicurarsi il patto, dee giuocare l' Alf. a 5. del del Roc. di D., poscia a 2. di essa, giacchè potrà.

V I.

Roc., e Alf. vincono contro Roc. regolarmente. (*a*)

Benchè gli Autori non convengano sopra l' esito di Roc., ed Alf. contro Roc., pure il *Philidor* moderno Scrittore Francese nella sua *Analisi degli Scacchi* ne fa vedere la vincita con una evidente dimostrazione; proponendo la seguente posizione

(*a*) Questa vincita di Roc., e Alf. contro Roc. forma l' unica limitazione alla regola, che *in qualunque giuoco senza Pedone, ove Pezzo minore di più non basta ad assicurar la vittoria.*

ne di Pezzi, colla quale può ſtabilirſi regolare la ſteſſa vincita; verificandoſi nella più parte delle altre combinazioni.

B. Re alla propria caſa.
Roc. a 2. di Don.
N. Re a 6. ſua.
Roc. nella fila d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 5. di Re.

Nero.	*Bianco.*
1. ſc. di R. in c. d' A. di *D.* contr.	copre col R.
2. R. a 7. d' A. di D. . . .	R. a 7. di D. (*a*)
3. R. a 7. del C. di D. . . .	R. in c. di D. contr.
4. R. a 7. del C. di Re. (*b*) .	

PRIMA DIFESA.

	Re a c. del ſuo A.
5. R. a 7. del R. di Re. . .	R. a c. del C. di Re contr. (*c*)
6. R. a 7. d' A. di D. . . .	R. a 3. del C. di Re dando ſc. (*d*)
7. copre coll' A.	Re a c. del ſuo C.
8. ſc. di R., e poi m. all' altro tr.	

SE-

(*a*) Se in vece lo ritiraſſe al cant. di Don., o paſſaſſe il Re a c. del proprio A., il N. portando il R. a 7. del R. di Re, avrebbe ſicura, e breve la vittoria: e però il paſſarlo a 7. di D. è il tratto della migliore difeſa, e tale, che ſe poteſſe conſervarlo in queſta ſituazione, patterebbe il giuoco: onde le mire ſucceſſive del N. eſſer debbono di guadagnare il tratto, per obbligare il R. nemico a dipartirſi dalla meleſima ſituazione, col paſſarlo o alla c., o all' 8. di detta Don.

(*b*) Dopo che il B. è ſtato coſtretto a ritirarſi in una delle ſovra-indicate caſe, che debbono perderlo; il N. dee in oltre regolare il movimento del R. in maniera, che non ſia diſtante dal proprio Re, che a ſalto di C., e perciò lo paſſa a 7. del C. di Re, obbligando il B. a riparare il matto; poichè ſe tornaſſe col R. a 2. d' A. di D. contr., il B. avanzerebbe il ſuo a 7. di D., venendo il giuoco di prima.

(*c*) Per ripararſi dal matto, va a perdere la Torre, e il giuoco.

(*d*) Se in vece giuoca il Re a c. del ſuo C., il N. collo ſc. di R. guadagna in pochi tratti il R. contr.

Digitized by Google

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	R. a c. d' A. di Re contr.
5. A. a 3. del C. di Re. . .	

In primo luogo.

	R. a 6. d'A. di Re sopra l'A.
6. A. a 6. di D.	fc. di R. a 6. di Re.
7. copre coll' A.	R. a 6. d' A. di Re. (*a*)
8. fc. di R. a 7. di Re. . .	Re a c. d' A. (*b*)
9. R. a 7. d' A. di D. . .	Re a c. del fuo C. per migl.
10. fc. di R. a 7. del C. di Re. . .	Re per migl. a c. d' A.
11. ritira il R. a 4. del C. di Re.	Re alla propr. c. per migl. (*c*)
12. ritira l' A. a 4. dell' altro minacciando il matto di Roc., ove il B. paſſando il Re a c. del fuo A., il N. dà fc. d'A. a 6. di D., o di R., e poi matto in altri due tiri.	

In ſecondo luogo.

	Re a c. d' A.
6. R. a 4. del C. di Re. . .	Re alla propria c. (*d*)
7. R. a 4. d' A. di D. . . .	R. a c. di D. contr. (*e*)
8. A. a 4. del R. di Re. . .	Re a c. del fuo A.
9. A. a 6. d' A. di Re. . . .	R. a c. del Re contr. dando fc.
10. copre coll' A.	Re a c. del fuo C.
11. R. a 4. del R. di Re, e poi matto in altro colpo.	

Contento di aver eſpoſti i tratti del mentovato Franceſe, non mi eſtenderò ſulle diſpute inſorte, ſe poſſa il Re nemico ri-

---

(*a*) Se aveſſe giuocato il Re in c. d' A., il N. ritirando il R. a 7. del R. di Re, lo matta forzatamente.

(*b*) Se va piuttoſto col Re a c. di D. il N. giuoca il R. a 7. del C. di D., dando il matto all' altro tratto, o guadagnando il Roc.

(*c*) Perchè ſe aveſſe paſſato il R. a 3. di Re contr. per impedir lo ſc. d' A., il N. mandando il R. a 4. del R. di Re, lo matta come ſopra.

(*d*) Fa queſto tratto per dar luogo alla coperta del R.

(*e*) Se giuoca il Re a c. del ſuo A., il N. paſſi l' A. a 5. di Re, ove andando il B. col Re a c. del ſuo C., il N. giuoca il R. a 4. del R. di Re, dando il matto nel colpo ſeguente.

Digitized by Google

ridurſi a fila laterale con quella felicità, che ridotto ſi matta; e ſe la preſente poſizione ſia la più difficile a ripottar la vittoria, ovvero ſe altre ve n' abbia, ove non ſia riportabile per modo alcuno, come pretende il *Lolli*, e la *Società di Parigi*; poichè le molte indagini per appurare tali propoſizioni non ſarebbero compenſate da alcun corriſpondente profitto.

VII.

I due Alfieri, e un Cav. vincono contro Roc. regolarmente.

Venendo il Re nemico coſtretto a ridurſi in un angolo per inevitabil forza di ſcacchi cautamente datigli; faravvi certamente il comodo a miſura delle varie ſituazioni d' effettuare nell' angolo medeſimo l' idea del matto. Avendo però il Roc. in fine di giuoco un valore ſpecialiſſimo non ſolo nell' infeſtare continuamente o il Re, o li Pezzi avverſarj; ma ancora nel rendere i giuochi inaſpettatamente patti; ficcome non poſſono addittarſi quì tutte le iſpezioni neceſſarie a condurre il giuoco alla ſicura vittoria; ſervirà di non poco lume il ſeguente giuoco accaduto.

B. aveva il Re a c. del ſuo R.; e
R. di D. a 6. ſua.
N. Re a 6. del ſuo R.
C. di Re a 5. ſua.
A. di Re a 7. di D.
l' altro A. a c. d' A. di Re contr.

Toccava al B. a muovere, e ne vennero i tratti ſeguenti.

Bianco.	*Nero.*
1. diede ſc. di R. a 3. ſua. . .	ſi coperſe coll'A. di Re. (*a*)
2. per unico tr. R. a 2. ſua. .	giuocò il Re a 6. di C. (*b*)

(*a*) Se ſi foſſe coperto col C., il B. lo avrebbe preſo col Rocco.

(*b*) Se aveſſe dato ſc. di C., il B. lo avrebbe preſo; ovvero ſe il N. aveſſe giuocato l' A. di Re a 7. ſua, parimenti il B. lo avrebbe pigliato; perchè in ſeguito avrebbe guadagnato un altro Pezzo col Re.

Bianco.	*Nero.*
3. R. a 2. del R. di Re. (*a*)	A. di Re a 5. ſua. (*b*)
4. torna col R. a 2. ſua. . .	A. di D. a 6. del R. di Re. (*c*)
5. diede ſc. col R. a 3. ſua. .	ſi coprì per migl. coll' A.
6. tornò col R. a 1. ſua per migl.	ſc. col Cav.

7. non dovendo ora pigliarlo col R., giuocò il Re a c. del C., e il N. diede ſc. ſcoperto giuocando il C. a 5. di Re, ove andando il B. col Re al cantone; il N. giuocò il C. a 7. della D. guadagnando il giuoco.

AVVERTIMENTO

Sopra il finimento dei due Cavalli, e d' un Alfiere contro Rocco.

Si noti, che contro un Roc. vincendo li due Alf., ed un Cav., non deeſi quinci inferire, che vincano ancora regolarmente li due Cav., ed un Alf., potendoſi di ciò aſſegnar due ragioni: la prima ſi è, che la forza di due Alf. uniti è maggiore di due Cav.; poichè quelli ferifcono più da lontano; e infatti li due Alf. pattano contro la Don. più facilmente, di quello pattino i due Cav., o Cav., e Alf., come ſi è veduto di ſopra: la ſeconda ſi è, che li due Alf., ed un Cav. non hanno neceſſità di guardarſi dal cambio col Roc., che poteſſe far l'avverſario, poichè potrebbeſi dare ugualmente il matto con li due Pezzi, che rimangono di qualunque qualità eſſi ſieno; ove per lo contrario chi ha due Cav., ed un Alf. dee guardarſi, che il nemico non cambi il Roc. coll' Alf., perchè ciò ſuccedendo, con li due ſoli Cav. in campo il giuoco ſarebbe forzatamente patto, come ſi noterà nel cap. ſuſſeguente.

CA-

(*a*) Se in vece lo giuocaſſe a 2. del Re; il N. non lo pigli per la ragione dello ſtallo, nè meno dia ſc. di C., perchè il B. paſſando il Re in c. di C. guadagnerebbe un Pezzo; ma giuochi il Re a 6. d' A. regolandoſi in ſeguito ſulla traccia dei tratti eſpreſſi.

(*b*) Fa queſto tratto per evitare lo ſtallo.

(*c*) Se aveſſe dato ſc. di C., il B. lo avrebbe preſo.

Digitized by Google

CAPITOLO SECONDO.

DE' GIUOCHI PATTI SÌ FORZATI, CHE REGOLARI.

I.

Re solo patta contro i due Cavalli forzatamente.

I due Cavalli possono bensì obbligare il Re contr. a ridursi ad un angolo dello Scacchiere; ma non potranno giammai dare lo scaccomatto, se non per un movimento falso del Re nemico; nel qual caso il matto sarà casuale, e non forzato; per es.

B. Re a 6. del suo Cav.
Un C. a 4. di Re.
Altro Cav. a 6. di Don.
N. Re in casa del suo Roc.

Suppongasi il tratto del B.

1. Re a 6. di Roc. . . . . Re in casa di Cav.
2. C., ch' è a 4. di Re dà sc. a 6. d' A., ove se il N. andasse al cant., sarebbe matto coll' altro C., e però dee andare in c. d' A., facendo patto. . . .

E se il tratto sarà del N.

1. Re a c. del C. . . . . sc. di C. ch' è a 4. di Re.
2. non torni al cant., perchè sarebbe mattato dall' altro C., ma vada in c. d' A., e patterà come sopra.

Osservo però, che se il N. avesse un P., cessando allora la ragion dello stallo, per cui li due Cav. non possono mattare il Re, in tal caso il B. potrebbe vincere forzatamente; siccome può dimostrarsi colla stessa supposta posizione de' Pezzi, con aggiugnere al N. la P. d' A. di D. spinta un p., nella qual posizione di chiunque sia il tratto il B. vince;

In fatti se il tr. è del B., giuocando il Cav., ch' è a 4. di Re, a 6. d' A. di Re, lo matta coll' altro Cav., e supposto che il tratto sia del N.

1. Re per migl. a c. di C. . . . C. dalla 4. di Re a 5. d' A. di D.

PRIMA DIFESA.

2. Re al cantone. . . . . Re a 7. d' Alf. . . . .
3. Re a 2. di R. . . . . C. ch' è a 6. di D. a 5. d' A. di Re.

Nero.	*Bianco:*
4 Re al cant.	altro C. a 7. di D.
5. fa ciò che vuole.	lo ſteſſo C. ch' era a 7. di D., viene a 6. d' A., o a c. d' A. di Re contr., e poi dà il matto coll' altro C. in due ſalti.

SECONDA DIFESA.

2. Re a c. d' A.	Re a 6. d' A. contro dell'altro.
3. Re a c. di C.	C. ch' è a 5. d' A. a 6. di Re.

In primo luogo.

4. P. alla 4., o Re al cant. . . Re a 6. di C., e checchè faccia il N., verrà ſempre in quattro colpi lo ſteſſo matto, giuocando cioè eſſo B.; primo: il C. ch' è a 6. di D. a 4. di Re; ſecondo: lo ſteſſo C. a 6. d' A.; terzo: l' altro C. ch' è a 6. di Re, in c. di D. contr., o a 5. del C. di Re; quarto in fine lo ſteſſo C. a 7. d' A. dando il matto.

In ſecondo luogo.

4. Re a 2. di R.	C. ch' è a 6. di D. a 5. d' A.
5. P. alla 4., o Re al cant. (*a*)	Re a 7. d' A.
6. ciò che vuole.	C. ch' è a 6. di Re va a 5. di C., indi l' altro C. a 7. di Re, e poi matto collo ſteſſo C. all' altro colpo.

II.

Re ſolo patta contro una Ped. regolarmente, ed in un caſo ſolo contro due non raddoppiate; ſiccome contro Ped., e Cav., o Ped., e Alf. in ſituazioni particolari.

Per dimoſtrare come, e quando il ſolo Re poſſa ridurre il giuoco patto contro Re, e Ped., ſerviranno di ſufficiente iſtruzione i ſeguenti pratici eſempj.

B. Re a 5. ſua.
Ped. di Re a 4. di eſſo.
N. Re ſolo a 2. ſua. N.

(*a*) Se in vece giuoca il Re in c. di C., il N. muove il Re a 6. di C., venendo poſcia il matto in tre colpi.

Essendo il tr. del B., il giuoco è patto di sua natura; perchè

Bianco.	*Nero.*
1. giuoca il Re a 5. di D. . .	Re a 2. di D. per migl.
2 P. a 5. di Re.	Re a 2. sua.
3. P. alla 6.	Re per migl. alla propria c.
4. Re a 6. di D.	Re per suo meglio a c. di D.
5. Re a 5. sua. (*a*)	Re alla propria casa.
6. Re a 6. d' A.	Re per suo meglio a c. d' A.;

e così sempre opponendosi al Re contr. nella stessa fila, va risparmiando il tratto per affacciarsi opportunamente al nemico, onde questi troppo non si avanzi all' ajuto della sua Ped.

Giova però osservare, che se la situazione fosse stata la seguente, cioè

B. Re a 6. sua.
P. a 5. di esso Re.
N. Re alla propria casa;

sia di chiunque il tratto, il N. perde forzatamente, benchè la forza paja consimile al giuoco esposto di sopra.

E però per fissare una regola teorica, onde conoscere quando il giuoco sia patto di sua natura, e quando nò, è ottima la seguente.

Quando il Re solo possa mettersi a fronte della Ped. nemica in distanza al più d' una casa, prima ch' essa giunga alla 6., egli farà sempre patto, non ostante che la medesima venga accompagnata dal suo Re posteriormente, o lateralmente contiguo. Alla qual regola può aggiugnersi la seguente egualmente sicura: quando la Ped. nemica entra nella settima casa dando sc., non potrà vincere, e quando entra senza lo sc., vincerà sempre.

Se la Ped. fosse di Roc., per quanto il suo Re vi si trovasse davanti, e di chiunque fosse il tr., il N. patterebbe sempre, avendo il suo Re al cantone. Di più se nella fila di Roc. vi fossero più Pedone raddoppiate, non gli varrebbero più d' una sola; il che non milita nelle altre file.

L' unica posizione, in cui il Re solo patta forzatamente contro il Re, e due Pedone non raddoppiate è la seguente:

B.

(*a*) Se in vece avanza la P. alla 7.ª, il N. giuocando il Re alla propria casa, nel tratto seguente o guadagna la P., o rimane stallo.

B. Re a 7. del Roc. di Don.
Ped. { del Roc., e dell' Alf. di Don. } alle loro 6.
N. Re a 2. d' Alf. di Don.

Essendo il tratto del B., il N. patta forzatamente, mantenendosi sempre nella prima, e nella seconda casa d' Alf., e però non dee pigliar la Ped. d' A., se non se quando il B. la spinga alla 7.

In oltre è da saperſi, che il solo Re in certe particolari situazioni patta ancora contro Ped., e Cav., o Ped., e Alf., es.

B. Re a casa del R. di Don. contr.
Un Cav. a 3. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 6.
N. Re solo a 2. d' Alf. di Don.

Il N. avendo il tr. giuoca il Re a 3. del C. di D., onde spingendo il B. la P. alla 7., il N. torna col Re a 2. d' A., e malgrado qualunque sforzo del C. nemico, farà patto; il che però non sarebbe avvenuto, se il C. fosse stato in c. bianca.

Osservo, che il Re solo contro le medesime forze si difende altresì nella seguente combinazione:

B. Re a 5. d' Alf. di Don.
Cav. di Don. a 5. sua.
Ped. a 7. del Roc. di Don.
N. Re solo in casa del Roc. di Don.

Finalmente se il B. avrà la Ped. d' un Roc., e l' Alf. del colore contrario al cantone, a cui dovrebbe giugnere la Ped. per farsi Donna; il N. avendo il Re solo avanti la Ped. medesima, farà sempre il giuoco patto; es.

B. Re a 6. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 3. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non mosso.
N. Re solo a casa del Cav. di Don.

Se però il N. non avesse il Re solo, ma fosse accompagnato da qualche Ped., per cui la Ped. nemica passasse in fila di Cav., allora il N. perderebbe, come dall' esempio seguente.

B. Re a 5. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 5. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 4.
N. Re al cant. di Don.
Ped. { del Cav. di Don. alla 3. del Roc. di Don. alla 4.

Il B. col vantaggio del tratto passando il Re a 6. di R., ob-

bliga il N. a ſpingere la Ped. del C. un p., e il B. pigliandola colla ſua, lo matta con eſſa in altri due tiri.

Noto pure eſſervi una particolar poſizione, dove il Re ſolo patta contro la Ped. di C. accompagnata da un Alf., cioè

B. Re dovunque.
Alf. a 7. del Roc. di Re.
Ped. del Cav. di Re alla 6.
N. Re ſolo a caſa del ſuo Roc.

Dove oſſervo, che ſe il B. in vece dell' Alf. a 7. del R. aveſſe ivi un' altra P., potrà vincere il giuoco forzatamente, la qual vincita a tutti non è palefe.

III.

Alf., o Cav. patta contro Roc. regolarmente.

Siccome il Re ſolo contro Re, e Roc. non per altro perde forzatamente, ſe non perchè gli viene di tratto in tratto limitato il numero delle caſe, fino a ridurſi ad un angolo, in cui, o preſſo cui viene mattato: così ove abbia Cav., o Alf. non eſſendo il Re forzato a muoverſi ſempre; non potrà più il nemico guadagnargli le caſe, e conſeguentemente mattarlo: Fa però uopo avere alcune iſpezioni, acciocchè il Cav., o l' Alf. non perdaſi; delle quali proporrò qui le principali co' riſpettivi eſempj, che le riſchiarino.

E per ciò, che riguarda il Cav., deeſi queſto tenere più che ſi può vicino al proprio Re; non tanto per ſervirſene di coperta negli ſcacchi del Roc. nemico, quanto perchè notabilmente diſcoſto corre riſchio di perderſi. Eſ.

B. Re a 6. ſua.
Roc. di Don. a 5. ſua.
N. Re in caſa di Don.
Un Cav. a 2. di Re.

Se il B. avente il tratto dà ſc. di R. in c. del R. di D. contr., il N. coprasi col C., il quale verrà coſtantemente diſeſo dal proprio Re, ſenza che poſſa giammai guadagnarſi dal B., per non poter queſti giuocare il Re a 6. di D. a fronte dell' altro. Oſſerviſi però, che ſe il Re bianco foſſe ſtato a portata di entrare nella 6. d' A. di D., il N. non avrebbe dovuto coprirſi col C., perchè l' avrebbe perduto; ma bensì fuggire col Re: e però ſe il Re bianco da principio foſſe ſtato nella 5. d' A. di D., o 6. di C. dando ſc. di R. in c. di R. contr., il N. dee ritirare il Re a 2. di D., perchè ſe copriſſe lo ſc. col C., il B. giuocando il Re a 6. d' A.

d' A., obbliga il N. ad abbandonare il C., ed in seguito a perdere il giuoco.

Altro Esempio.

B. Re a 6. di Don.
Roc. di Re a 7. fua.
N. Re in casa di Don.
Cav. di Re a 5. fua.

Qui il N. avendo il tratto dee per fuo meglio giuocare il Re alla propria casa, per accostarsi al C., perchè se lo giuocasse a c. d' A. di D., il B. ritirando il R. a 4. fua, verrebbe con esso R., e coll' ajuto del proprio Re a limitare le case al C. per modo, che in alquanti tratti lo guadagnerebbe, ovunque saltasse.

Di più dee il N. guardarsi del giuocare il C. in un cantone, perchè facilmente può restar ivi o sequestrato, o inabile al riparo del matto; es.

B. Re a 6. del fuo R.
R. di D. a 7. fua.
N. Re a casa del fuo Alf.
Un Cav. a 2. di d. Alf. dando sc.

Qui il B. ritirando il Re offeso a 6. del fuo C., il N. potrà fuggire il C. a c. di D., o a 3. di essa: ma se lo giuocasse a c. del R. di Re dando sc., lo perderebbe col passarsi dal B. il Re a 6. d' A., dove il N. giuocando il Re pemigl. a c. del fuo C., il B. manda il R. a 7. di D., forzando il N. o a dare in preda il C., o a correre in braccio al matto.

Quello, che si è detto del C., dicasi eziandio del Re, il quale non dee giammai ridursi ad un angolo, giacchè per l' ajuto del C. non potrà esservi forzato; perchè sarebbe questa la maniera di perdere il C., ed il giuoco, come nella seguente posizione poco dissimile dalla precedente, cioè

B. Re a 6. del fuo Alf.
Roc. di Don. a 7 fua.
N. Re a casa del fuo Roc.
Cav. in casa d' Alf. di Re.

Esaminandosi questa posizione si scorgerà, che il N. perde forzatamente il C., ed il giuoco, sia il tratto di chi si voglia.

Circa il patto regolare d' Alf. contro Roc., chi ha l' A. si regoli colle tre seguenti avvertenze; *prima*: di condurre il fuo Re all' angolo del color contrario all' A., a fine di coprire gli scacchi del R. nemico coll' A. in c. di C., o 2. di

di R., rendendo così il patto più facile, e più ſicuro; *ſeconda:* non trovandoſi il Re in detto angolo, di non giuocare ordinariamente l' A. vicino al proprio Re, nè meno per coprirſi da qualche ſcacco, a differenza di quanto ſi è rimarcato ſopra il C.; *terza:* ridotto il Re a fila laterale, di ſituarlo in una caſa del colore del proprio A., affinchè il Re nemico non poſſa venirgli a fronte, per minacciargli il matto di R., oppure venendogli a fronte, poſſa eſſere immediatamente rimoſſo dallo ſc. d' A., eſ.

B. Re a 5. del ſuo Alf.
Un Roc. a caſa del Cav. di Don.
N. Re a caſa del ſuo Cav.
Alf. di Re a 7. del Cav. di Don.

Qui ſe il N. avente il tratto per ſituare il ſuo A. off., lo giuocaſſe a 2. del C. di Re, o a c. del R. di Re; lo perderebbe in pochi tratti, o ſarebbe mattato, perchè il B. giuocherebbe il Re a 6. del ſuo C., ma piuttoſto ritiri lo ſteſſo A. a 6. d' A. di D., dove ſe il B. s' inoltra col Re a 6. del C., il N. paſſando il Re a c. d' A., avrà giuoco pienamente ſicuro; il che conferma la neceſſità delle menzionate avvertenze.

Piacemi qui d' oſſervare, che quantunque l' A., o C. patti regolarmente contro R., non può quinci inferirſi, che ugualmente pattino i due Alf., o i due Cav. contro i due Rocchi, i quali vincono: la ragione ſi è, che la tenue ſuperiorità di un Rocco inſufficiente a vincere contro A., o C. raddoppiata col ſuo compagno forma quel giuſto grado di forza appunto valevole per la vittoria.

OSSERVAZIONE

Sopra il patto d' Alf. contro Roc., e Pedona.

A compimento di quanto ſi è ſtabilito ſopra il patto d' A. contro R., non è da ommetterſi, che l' A. patta eziandio contro R., e P., ſempre che poſſa il giuoco ridurſi ad una poſizione ſoſtanzialmente ſimile alla ſeguente:

B. Re a 5. del ſuo Cav.
Roc. a 7. del Roc. di Don.
Ped. d' Alf. di Re alla 6.
N. Re a caſa del ſuo Alf.
Alf. di Don. a 5. ſua.

Di chiunque ſia il primo colpo, il giuoco è patto di ſua natura, conſervando il N. il proprio A. in quelle caſe, dove

poſſa impedire al Re nemico l' entrata nella 6. ſua, o 6. di C., oppure da quelle rimuoverlo collo ſcacco. Giova però l' avvertire, che ſe il B. inoltraſſe alla 7. la P., il N. non dee prenderla coll' A., perchè il B. entrando col Re nella 6. d' A. vincerebbe il giuoco; ma prima dovrà eſſo N. giuocare il Re a 2. di C., e poi pigliar la Ped. (*a*)

Se però l' A. foſſe dal colore contr. alle caſe laterali della P., il giuoco perderebbeſi neceſſariamente dal N., e ſolo potrebbe nel ſuppoſto caſo pattarlo, con prevenir l' avverſario, occupando col Re la 2. d' A. in tempo, che l' oppoſta P. non foſſe ancora giunta alla 6., venendo pure così a formarſi quella particolar ſituazione, per cui ugualmente entrerebbe la ragione del patto; come di tal prevenzione pone un eſempio il *Cozio* T. 2. cap. 42. pag. 48., ed un altro ne preſenta il *Salvio* pag. 70. cap. 12.

Il ſuppoſto patto dimoſtrato coll' eſempio della P. d' A. eſtendeſi a qualunque altra P. anche di Re, o di D., quantunque lo *Stamma* nel partito 87. faccia vincere il R. per la ſpecialità della ſituazione. Solo ſi eccettua quella di Cav., la quale col R. vince forzatamente contro Re, ed A. in qualunque ſiaſi poſizione; e ciò perchè il Re contr. non avendo un libero movimento, come riſtretto dalle due file laterali, nè potendo ſuccedere a ſuo vantaggio dall' avanzamento della P. alla 7. il caſo dello ſtallo, come verrebbe colla P. di R., in pochi tratti o reſta mattato, o perde l' Alf. eſ.

B. Re a 5. del ſuo Roc.
Roc. a 7. del Cav. di Don.
Ped. del Cav. di Re alla 6.
N. Re a caſa del ſuo Cav.
Alf. di Re a 5. di Don.

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 5. del C.	ſc. a 6. di Re.
2. Re a 5. d' A.	A. torna a 5. di D.
3. P. alla 7.	Re per migl. a 2. di R.
	4. R.

(*a*) Deeſi in oltre oſſervare, che ſe il B. in vece d' inoltrare la P. alla 7. ritiraſſe il R. a 4. ſua in offeſa dell' A., il N. ſi guardi di ritirare l' A. off. a c. d' A. contr., perchè il B. giuocando il R. a 4. d' A. di Re, non potrebbe il N. paſſare il Re a 2. d' A. per riparare l' A. off., e il B. avrebbe comodo d' inoltrare la P. alla 7., e poi il Re alla 6. con giuoco vinto.

Bianco.	*Nero.*
4. R. a 4. del C. di D. . . .	A. off. a 6. d' A. di D. (*a*)
5. R. a 4. del C. di Re. . . .	se ritira il Re in c. di C., il B. entra col Re nella 6. del suo C., e se in vece pr. la P. coll' A., il B. dà sc. di R. a 4. sua, obbligando in ogni caso il N., o al ritiro del Re, o alla coperta dell' A., difese inutili ad esso N. per il patto, e favorevoli al B. per la vittoria.

I V.

La Ped. di Roc. o d' Alf. alla 7. patta contro la Don. regolarmente.

Benchè qualunque P. alla 7. unita al proprio Re patti regolarmente contro Roc., come ognuno potrà da se stesso convincersi, e lo conferma il *Carrera* lib. 2. cap. 21., contro però la Don. tutte si perdono inevitabilmente, salva la P. di R., o d' A. alla 7., che congiunta al proprio Re potrà pattare concorrendovi le due seguenti circostanze: *la prima*, che la stessa P. di R., o d' A. abbia il proprio Re a lei lateralmente vicino, o davanti: *la seconda*, che il Re contr. sia lontano dalla medesima oltre le case, che si diranno. Il tutto si spiegherà chiaramente con li seguenti pratici esempj.

Esempio di Ped. di Roc.

B. Re a 7. del suo Alf.
Don. a 3. del Roc. di Re.
N. Re in casa del Cav. di Re contr.
Ped. del Roc. di Re alla 7.

Bianco.	*Nero.* (lo:
1. sc. a 3. del C. di Re. . .	Re al cant. onde venga lo stal-
2. sc. a c. del proprio Re. . .	Re a 7. di C.
3. sc. a 4. del Re.	Re a c. di C.
4. sc. a c. del C. di D. . . .	Re per migl. a 7. di C.
5. sc. a 2. del C. di D. . . .	Re a c. di C. per migl.

(*a*) Lo stesso va a succedere, se giuoca l' Alf. altrove. Che se in vece piglia coll' A. la P., il B. vince collo sc. di R. a 4. sua: poichè se il N. copre coll' A., lo perde in due colpi; e se in vece va col Re a casa di C., il B. giuocando il Re a 6. del suo C., vince forzatamente.

Digitized by Google

Bianco. *Nero*.

6. sc. a 7. del C. di Re. . . . Quì non vada al cant., ma per suo meglio alla fila d' Alf., e così il giuoco sarà sempre patto. (*a*)

Esempio della Ped. d' Alf.

B. Re a 6. sua.
Don. a 4. del Cav. di Re.
N. Re a 7. del suo Roc.
Ped. d' Alf. di Re alla 7. di esso Alf.

Il B. avendo il tratto ritira la D. a 3. d' A. di Re; e il N. va col Re a c. del C. nemico, ove il B. dando sc. di D. a 3. dello stesso C., il N. va per suo meglio col Re a c. di Roc.

Vedesi, che questo giuoco è di sua natura patto: perchè se il B. pr. la P., rimane stallo. E quì noto, che il N. in vece di andare col Re a c. di R., se fosse andato a c. d' A., il B. avrebbe avuto tempo d' appressarsi col Re, e vincere il giuoco, egualmente che l' avrebbe vinto, se da principio fosse stato col Re più vicino. es.

B. Re a 5. del suo Cav.
Don. a 2. sua.
N. Re a casa del Cav. di Re contr.
Ped. di Roc., o d' Alf. alla 7. rispettiva.

Quì il B. col vantaggio del tratto guadagna il giuoco, ritirando il Re a 4. del suo C., poichè il N. facendo D., il B. prosegue col Re a 3. di C., rendendo inoperosa la *novella* D. contr., e così dan lo il matto forzato. Dissi *col vantaggio del tratto*: poichè potrà bensì anche vincere, essendo il tr. del N., che faccia D., ma in questo caso il B. dovrà avere il Re più vicino un passo, onde occupare in un tratto la casa opportuna. Siccome è da notarsi, che contro la P. di R. vince egualmente la D., non solo se il suo Re potrà collocarsi a 3. del suo C. in due tiri, ma anche se potrà in un tratto solo entrare nella propria casa, o nella 2., o 3.

(*a*) Se il N. in quest' ultimo tratto fosse andato al cant., come insegna il *Salvio* pag. 132., avrebbe perduto il giuoco in vista d' un tratto dallo stesso autore non preveduto; ed è, che il B. passa il Re a 6. di Cav., per lasciare l' uscita al Re contr., indi a 5. di Roc. o d' Alf. dando sc. scoperto, e venendo così a guadagnare quella vicinanza favorevole alla vittoria per i tratti, che si porranno in appresso.

Digitized by Google

o 3. fua, fia la D. dovunque; il che non abbiſogna d' alcuna dimoſtrazione.

Se poi trattaſi della P. d' A., avverta il B. a non giuocare il Re a 3. di C. in tempo, che abbia la D. a 2. fua, e prima che il N. vada all' ultima caſa colla P., perchè in vece di farla D., potrebbe denominarla C., e così dando ſc. a Re e D. far patto il giuoco: eſ.

B. Re a 4. del ſuo Cav.
Don. a 2. ſua.
N. Re a caſa del Cav. del Re nemico.
Ped. d' Alf. alla 7.

Il B. avendo il tr. non giuochi il Re a 3. di C. per la ragione detta di ſopra; ma ritiri il Re a 3. d' A., o 3. di R., per paſſarlo poſcia a 3. di C., ſe il N. fa D., e vincerà.

Finalmente ſi ſtabilì da principio, che Re, e Don. vincono forzatamente contro il Re unito a qualunque P., che non ſia di R., o d' A., e ciò ſi verifica in qualunque diſtanza ſia il Re lontano dalla P., potendo la D. da ſe ſola trattenerla tanto, che il proprio Re poſſa accoſtarſele, per guadagnarla; non verificandoſi in tali Pedone l' accidente dello ſtallo, che cade nella Ped. di R., o d' A., eſ.

B. Re a 7. della ſua Don.
Ped. di Re alla 7. ſua.
N. Re a 7. del ſuo Cav.
Don. a 7. del ſuo Roc.

Ecco la maniera di rendere impoſſibile l' avanzamento della Ped., e di approſſimare il Re per guadagnarla:

Nero.	*Bianco.*
1. D a 2. d' A. di Re. . . .	Re in c. di D. contr.
2. ſc. di D. a 4. ſua. . . .	Re in fila d' A. di D. per migl.
3. D. a 3. di Re ſopra la P. .	torna col Re a c. di D.
4. ſc. di D. a 3. ſua.	Re a c. di Re contr.
5. Re a 6. del ſuo A.	Re a 7. del ſuo A. (*a*)
6. ſc. di D. a 5. d' A. di Re.	Re alla fila del C.
7. D. a 2. di Re.	torna col Re a c. d' A.
8. ſc. di D. a 3. d' A. di Re.	Re a c. del Re nemico.
9. avanza il Re a 5. ſua, guadagnando ſempre in queſta maniera terreno, fino ad accoſtarſi alla P., onde obbligare il Re nemico a ritirarſi, ed in ſeguito a perdere la P., e il giuoco.	

V.

(*a*) Se in vece va col Re a c. d' A., il N. può inoltrarſi un altro paſſo col Re.

V.

La Ped. di Roc. non mossa contro le due oppoſte di Roc., e di Cav. patta regolarmente.

Per dimoſtrar con chiarezza il propoſto finimento di giuoco patto, ſuppongaſi il ſeguente partito.

B. Re a 6. del ſuo Alf.
Ped. { del Roc., e / del Cav. di Re } alle loro 5.
N. Re al cant., o a c. del ſuo C., o d' A.
Ped. di Roc. non moſſa.

Di chiunque ſia il tratto, il giuoco è patto forzato: poichè o il B. ſpinge alla 6. la P. di R., e il giuoco è chiaramente patto, conſervando il N. il proprio angolo, in cui impediſce naturalmente la P. di R. dal farſi Donna. Che ſe il B. in vece della P. di R. ſpinge alla 6. quella di C., il N. giuochi la P. di R. alla 3., in qualunque delle tre indicate caſe ſi ritrovi col Re; benchè ſia vero, che ſe aveſſe il Re in c. di C., potrebbe ancora ugualmente pattare il giuoco pigliando la P. contr., ma ſe aveſſe il Re in c. di R. o d' A., prendendo la P. perderebbe il giuoco; perchè ripigliando il B. con quella di R., avrebbe il tr. favorevole per farla Donna; e però in vece di prendere, dee ſpingere la P. alla 3., come ſi è detto, oppure giuocare il Re a c. di Cav.

Si è ſuppoſto, che il B. abbia le due Ped. alle loro 5., che ſe foſſero più indietro, e principalmente tutte e due, o almeno una di eſſe alla propria caſa, per poterla ſpingere uno, o due p. ſecondo il biſogno del proprio Re: allora il B. troverebbe maniera di vincere il giuoco forzatamente; il che otterrebbe occupando eſſo col Re la 6. di R., cioè la caſa immediatamente anteriore alla P. nera; ſpingendo poſcia opportunamente le ſue Ped., per acquiſtare il tr. favorevole alla vittoria, che è quello appunto di avere la P. di R. alla 5., e di ſpingere la P. di C. alla 6. in tempo, che il N. è col Re al cant., poichè ſe foſſe in c. di C., il giuoco ſarebbe patto.

Le regole fin quì ſtabilite ſuppongono la P. del N. non anche moſſa; che ſe foſſe ſpinta un ſolo p., il giuoco non può dirſi aſſolutamente patto, dipendendo l' eſito dal vantaggio del tratto: la ragione ſi è, che quando la P. di R. ſi trova alla propria caſa, il ſuo Re ha ſempre una ſicura ritirata al cantone, da cui non può eſſere ſcacciato; ed a cui non

non può appreſſarſi il Re nemico coll' occupare la 7. del ſuo A. per lo ſtallo, che ne verrebbe; lo che non ſuccede ſe la P. ſia moſſa, come lo ſtudioſo può da ſe farne la prova, e come in pratici eſempj lo dimoſtra il *Carrera* cap. 20. lib. 2., e ſulla ſcorta di queſto il *Lolli* all' Art. 14. pag. 461.

VI.

La Ped. di Cav. non moſſa contro le due oppoſte di Roc., e Cav., ovv. di Roc. e Alf. patta regolarmente.

Affinchè la P. di C. non moſſa impatti contro due oppoſte, è neceſſario, che fra queſte vi ſia quella di Roc., poichè ſe aveſſe a combattere contro le Ped. di C., e d' A. perderebbe il giuoco: pertanto

Primo Eſempio.

B. Re a 5. ſua.
Ped. { del Roc., e / del Cav. di Re } alle loro 5.
N. Re a 2. ſua.
Ped. di Cav. non moſſa.

Benchè il B. abbia il tr., pure il N. patta forzatamente: poichè ſe il B. avanza alla 6. la P. di R., il N. la prende, dove ripigliandola il B. con quella di C., il N. verrà in tempo al cant., e non ripigliandola, ma avanzando in vece la P. alla 6., il N. inoltrerà anch' egli la propria.

Che ſe il B. giuocherà in vece la P. di C. alla 6., ovvero il Re a 5. d' A., il N. nel primo caſo giuocherà il Re a 6. d' A., e nel ſecondo paſſerà il Re a 2. d' A. a fronte dell' altro, facendo patto.

Avverta però il N. a non ſpingere mai la ſua P. alla 3., perchè priverebbe il Re della miglior ſua coperta, e difeſa; e perciò perderebbe.

Secondo Eſempio.

B. Re a 5. ſua.
Ped. { del Roc., e / dell' Alf. di Re } alle loro 5.
N. Re a 2. ſua.
Ped. del Cav. di Re non moſſo.

Que-

Questo giuoco è di sua natura patto, benchè il tr. sia del B. così

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 4. d' A.	Re a 3. d' A.
2. Re a 4. di C.	Re a 2. d' A.
3. Re a 5. di C.	Re a c. d' A.
4. Re a 6. del C.	Re a c. del C. a fronte dell' altro;

il che osservi di fare per maggior sicurezza, regolando sempre il movimento del Re in maniera, da poter entrare in c. di C. sempre che il B. entri alla 6. del C. medesimo, e così il giuoco riuscirà patto; poichè se il B. spingerà la P. del R. alla 6., il N. la pigli, e ripigliandola il B., il N. passerà il Re a 2. d' A. a fronte della P. contr., venendo così il patto di Re contro Re, e Ped., esposto di sopra nel §. II.

VII.

Altri Finimenti di sole Pedone.

Chiuderò il presente Cap. col proporre alcuni altri conflitti di sole Pedone, la cui condotta non lascia di essere industriosa, e profittevole allo studioso.

PRIMA POSIZIONE.

B. Re a 2. del suo Alf.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.
N. Re a 5. sua.
Ped. (del Cav. di Re alla 5.
(d' Alf. di Re alla 6.

Di chiunque sia il tratto, il N. col sacrifizio opportuno della Ped. d' Alf. vince forzatamente, checchè in contrario risolva il *Lolli* art. 14. pag. 477., e il *Cozio* nel partito 47. del suo libro, i quali non avendo presente l' opportuno sacrifizio della Ped. d' Alf., pretendono d' insegnare la vera traccia conducente al patto forzato, quando si verifica tutto l' opposto: infatti

Bianco.	*Nero.*
1. Re in c. d' A.	P. alla 7.
2. piglia.	Re a 6. di D., venendo così a guadagnare il tratto, e conseguentemente la P., e il giuoco, come succede nella seguente posizione conducente allo stesso esito della presente, e proposta dal *Philidor* nella seconda edizione a pag. 292., e però Se-

SECONDA POSIZIONE.

B. Re a 3. sua.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.
N. Re a 4. sua.
Ped. (d' Alf. di Re alla 4.
(del Cav. di Re alla 5.

Se il tratto è del N., il giuoco è patto, poichè

Nero.	*Bianco.*
1. Re a 4. di D.	Re a 3. di D. (*a*)
2. Re a 3. di D.	ritira il Re a 2. di D. (*b*)
3. Re a 3. sua.	Re a 2. sua per migl.
4. Re a 4. di D.	Re a 3. di D.
5. Re a 4. sua.	Re a 3. sua, venendo così a conservarsi in istato di opporsi opportunamente al Re nero, mezzo unico per pattare.

Ma se il primo tr. fosse del B. avversario, il N. vince forzatamente nella maniera seguente.

Bianco.	*Nero.*
1. Re a 3. di D. (*c*)	P. d' A. alla 5.
2. ritira il Re a 2. sua (*d*) . .	fc. colla P. per migl.
3. Re a 3. sua.	P. d' A. alla 7. (*e*)
4. pr. la P. (*f*)	Re per migl. a 5. di D. (*g*)
5. Re a 2. sua.	Re a 6. sua.
6. Re a 2. d' A.	Re a 6. di D., guadagnando in pochi tiri la Ped., e il giuoco.

A a TER-

(*a*) Se lo avesse giuocato a 4. del suo Alf., il N. ritirando il Re a 3. sua, guadagna il tratto favorevole alla vittoria.

(*b*) E ciò per migl., perchè se lo inoltra a 4. di D., il N. passando il Re a 3. sua, vince il giuoco.

(*c*) Se in vece lo ritira a 2. di se stesso, il N. lo incontra a 5. sua; e se piuttosto lo passa a 2. di D., o d' A., il N. avanza il suo a 5. di D., guadagnando in pochi tratti il Ped.

(*d*) Se prende in vece la Ped., il N. rip. col Re, indi passa con esso a 6. di C., e 7. di R. facendo Don. il Ped.

(*e*) Tratto più spedito di quello del *Philidor* nel secondo suo *Renvoy*, ove in vece d' inoltrar la Ped., fa passare il Re a 4. di Don.

(*f*) Se ritira piuttosto il Re a 2. sua, il N. fa Don., e dà fc., oppure può avanzare il Re a 5. sua.

(*g*) Poichè se lo inoltrasse a 5. sua, il B. incontrandolo a 2. sua, farebbe patto.

Digitized by Google

TERZA POSIZIONE.

B. Re a 4. del ſuo Alf.
Ped. del Roc. di Don. a 6. di eſſo.
N. Re a 2. d' Alf. di Don.
Ped. { del Cav. di Re, e / del Re } moſſe un p.

Di chiunque ſia il tr. il N. vincerà il giuoco coll' avvertenza di mantener le Ped. del pari, ſempre che in tale collocamento niuna di eſſe ſia ſotto l' attuale offeſa del Re nemico, come nel ſuppoſto partito; ed ove una venga inveſtita dall' avverſario, avanzar ſubito l' altra, collocandole a ſalto di Cav. fra loro: facendo poſcia uſo del Re, per guadagnare il tratto opportuno a regolare l' avanzamento delle Pedone nell' accennata maniera, colla di cui direzione il N. farà Donna o l' una, o l' altra Ped., come ognuno da ſe potrà farne la prova.

Anzi è tale il valore di due Pedone diſgiunte, le quali marciano a ſalto di Cav., che ſequeſtrando il Re nemico, potranno anche vincere contro tre Pedone avanzate, come per eſ. ſe il B. ha il Re al ſuo cantone, e le Ped. del R., del C., e dell' A. di D. alle 5., e il N. ſia col Re al cant. di D., la P. del R. di Re alla 5., e dell' A. di Re alla 6., queſti avendo il tratto, ha giuoco vinto di ſua natura, poichè avanza il P. di R. alla 6., e il B. paſſando il Re per migl. a c. di C., dalla quale movendoſi perde il giuoco, il N. non paſſi il Re a 2. nè di C., nè di R., perchè perderebbe, ma per unico tiro vada con eſſo Re a c. del C., ove ſe il B. inoltra la P. di C. alla 6., il N. l' incontri col Re a 2. di C., e ſe in vece ſpinge alla 6. quella di R., o d' A., il N. va col Re appreſſo alla Ped. ſpinta, guadagnando in ogni caſo tutte e tre le Ped., ed il giuoco.

Si è ſuppoſto da principio il Re nero collocato al cantone; perchè ſe foſſe in c. del C. di D., non potrebbe acquiſtare il tratto occorrevole, e perciò perderebbe, ſia il tratto di chi ſi voglia.

Noto in fine, che ſe eſſo B. aveſſe le ſue tre Ped., o almeno quella di C. non moſſa, e il Re nero nella fila de' proprj Pezzi, eſſo B. vincerà ſempre di chiunque ſiaſi il tratto; tenendo la regola di ſpingere ne' primi tiri due caſe le due Pedone, che poſſano in ſeguito inoltrarſi a ſalto di C., cioè le Ped. di R., e d' A., ed indi quella di C. un ſol paſſo, occorrendo di guadagnare il tratto favorevole per far Don-

na

na la Ped. di R., o d' A., poichè ſe cominciaſſe a ſpingere q. va la ſteſſa P. di C., perderebbe il tratto opportuno, ed il giuoco.

QUARTA POSIZIONE.

B. Re a 3. di ſua Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 4.
(d' Alf. di Don. alla 5.
N. Re a 4. di ſua Don.
Pedone dei due Cav. alle 4.

Su queſta poſizione decide il *Philidor* nella ſeconda edizione a pag. 109., che il B. avendo il tratto patterà, e non avendolo vincerà. Suſſiſte la prima parte di tale aſſerzione, non così la ſeconda, eſſendo ſempre patto di ſua natura, ſia il tr. di chi ſi voglia. Che il N. pertanto poſſa impattare, anche avendo il primo tiro; ſi rende chiaro, contenendoſi con due riflſſi; il primo, di conſervare il ſuo Re a portata non ſolo di difendere la P. del ſuo C., ma anche d' inveſtire la nemica d' A., ſe ſi avanzaſſe; il ſecondo; di non permettere al Re bianco l' entrata nella 4. di D., dove lo impedirebbe dall' indicato contegno. I ſeguenti tratti porranno in maggior lume il regolamento del N. per difenderſi baſtantemente contro l' aſſerzione del Maeſtro Franceſe, colla quale termina il ſuo libro.

Nero.	*Bianco.*
1. Re per migl. a 4. ſua.	Re a 3. ſua.
2. Re torna a 4. di D.	Re a 3. d' A.
3. Re a 4. ſua	Re a 4. di C.
4. Re a 3. d' A.	Re a 5. di R. (*a*)
5. Re a 4. d' A.	Ped. d' A. alla 6.

6. Re a 3. ſua, andando in ſeguito a pigliare la ſteſſa P., e quantunque anche il B. prenda quì la contraria, e in pochi tratti guadagni ancor l' altra, conſervando la ſua del C. di D., il giuoco però reſta patto ſulle note regole del finimento del Re ſolo contro un Ped.

(*a*) Se in vece torna indietro col Re, il N. va col ſuo a 4. di ſe ſteſſo, o d' Alf.

QUINTA POSIZIONE.

B. Re in casa d' Alf. di Don.
Ped. (d' Alf., / del Cav., e / del Roc. di Re) mosse un p.
N. Re a 4. del suo Alf.
Ped. (del Cav., e / del Roc. di Re) alle 4.

Il N. essendo il primo a muovere impatta così:

Nero.	*Bianco.*
1. P. di R. alla 5.	la pr. colla sua di C.
2. rip. colla sua P.	Re a 2. di D.
3. Re a 5. d' A.	Re a 2. sua.
4. Re a 6. di C.	Re a 3. sua.
5. pr. il P. di R.	Re a 2. del suo A.
6. Re a 7. di R.	sp. la P. d' A. alla 4.
7. P. alla 6.	P. alla 5.
8. Re al cant.	P. alla 6.
9. P. alla 7., ed è patto.	

SESTA POSIZIONE.

B. Re a 4. del suo Roc.
Ped. (del Roc., e / dell' Alf. di Re / del Cav. di Re) mosse una casa.
N. Re a 5. del suo Alf.
Ped. (del Roc., e / del Cav. di Re / d' Alf. di Re) non mosse.

Se il tratto è del N. non solo ha giuoco vinto di sua natura, come lo ha essendo anche il tratto dell' avversario, ma lo matta con Ped. semplice in 4. colpi al più, poichè

Nero.	*Bianco.*
1. P. del Cav. un p.	P. di C. un p. dando sc. (*a*)
2. pr. col Re la P. d' A. . .	P. del C. alla 4.
3. P. del R. un p	P. alla 5.
4. matto col P. di R., o d' A.	pigliando il P. contr.

UL-

(*a*) Se spinge la stessa Ped. q. va, il N. movendo una casa la Ped. di Roc., lo matta all' altro colpo.

ULTIMA POSIZIONE.

B. Re a 5. di Don.
Ped. (del Roc., / del Cav., e / dell' Alf. di Re) non mosse.
N. Re a 2. del suo Roc.
Ped. (del Roc., / del Cav., e / dell' Alf. di Re) alle 5.

Il N. avendo il tratto vince il giuoco spingendo alla 6. la P. di C., poichè se il B. la pr. colla P. di R., il N. non pigli, ma spinga alla 6. la P. d' A., ove se il B. la ripiglia colla P. di C., il N. va a far D. la P di Rocco. Ma se in vece di prendere la P. di C. colla P. di R., la prende con quella d' A., il N. spinge alla 6. la P. di R., e se il B. la piglierà, il N. va a far D. la P. d' Alf.

CAPITOLO TERZO.

SEMICENTURIA DI PARTITI.

I.

Scaccomatto di Donna.

DI FILIPPO STAMMA *al num.* 27. *del suo libro.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a casa di Re contr.
Alf. di Don. a 2. del suo Cav.
Un Cav. a 6. d' Alf. di Re.
Ped. (d' Alf. di Don. non mossa. / del Cav. di Don. spinta un p. / del Roc. di Don. a 4. di esso. / del Cav. di Re alla 5.
N. Re a 2. del suo Cav.
Don. a 7. sua.
Cav. di Re a 7. di esso Re.
Cav. di Don. a 3. del suo Alf.
Ped. (di Don. spinta un p. / d' Alf. di Re alla propria casa.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente in otto colpi così:

Ne-

Nero.	*Bianco.*
1. fc. di D. in c. di D. contr. .	Re per migl. a 2. di Roc.
2. fc. del C. di D. a 5. fua. .	Re a 3. di R.
3. fc. di C. pigliando la P. d' A.	Re a 1. di R.
4. fc. del C. di Re a c. d' A. di D. contr.	pr. lo ſteſſo C. coll' A. per migl.
5. fc. del C. di D. a 5. fua. .	Re per fuo meglio a 2. di C.
6. fc. di D. a 7. d' A.	Re per migl. a 3. di R.
7. pr. l' A. colla D. dando fc. .	pr. forzatamente il C. col Re.
8. ſcaccomatto di D. a 4. del ſuo Alf.	

I I.

Altro ſcaccomatto di Donna.

DEL LOLLI *al num. 71. della ſua Centuria.*

B. Re a 2. del ſuo Cav.
Don. a caſa d' Alf. di Don. contr.
Roc. a caſa del Cav. di Don.
Ped. (del Roc. di Re non moſſa.
(del Cav. di Re ſpinta un p.
(del Re alla 6.

N. Re a 2. del Roc. di Don.
Don. a 5. del Cav. di Re.
Roc. a 5. d' Alf. di Re.
Ped. (del Roc., e) ſpinte un p.
(dell' Alf. di Don.)
(del C. di Don. non moſſa.

In queſto giuoco accaduto il N., cui toccava a muovere, veggendoſi minacciato di ſcaccomatto, s' appigliò alla tavola col ſempre ſc. quando a 6. d' A., e quando a 5. di C., giacchè l' avverſario paſſando col Re alla fila de' proprj Pezzi, avrebbe patentemente perduto il R., e il giuoco: ma l' Autore allora preſente ſcoprì, che il N. aveva i tratti opportuni per la vittoria, che venne dimoſtrata così:

Nero.	*Bianco.*
1. fc. di D. a 6. d' A. di Re, o 7. di Re.	Re per migl. a 3. di R.
2. fc. di D. a 4. del R. di Re. .	Re a 2. del C.
3. fc. di D. a 4. ſua	Re a 3. di R.
4. fc. di D. a 4. d' A. di Re .	Re per migl. a 2. di C.
5. fc. di D. a 5. di Re . . .	Re a 3. di R.
6. fc. di R. a 5. ſua	lo pr. forzatamente colla P.
7. matto di D. a 6. d' A. di Re.	

III.

III.

Altro ſcaccomatto di Donna.

DELL' AVV. D. C. P. MODONESE AUTORE DELL' OPERA.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Don. a 7. del ſuo Cav.
Un Roc. a 3. del Cav. di Re.
Ped. (del Roc. di Re, e / del Cav. di Don.) non moſſe:
Ped. (del Roc., e / dell' Alf di Don.) ſpinte un p.
N. Re in caſa del ſuo Roc.
Don. a 5. d' Alf. di Re.
Roc. di Don. non moſſo.
Alf. di Don. a 4. del Roc. di Re.
Ped. (del Roc. di Re un p. / del Cav. di Re non moſſo. / del Cav. di Don. alla 4.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. in ſette colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. ſc. d' A. in c. di D. contr. . .	Re a 2. di R.
2. pr. la P. col R. dando ſc. . .	pigl. il R. colla P. per migl.
3. ſc. di D. a 7. ſua.	va in c. di C. (*a*)
4. ſc. di D. a 7 d' A. . . .	Re al cant.
5. ſc. di D. in c. d' A. contr. . .	Re a 2. di R.
6. ſc. d' A. a 3. del C. contr. . .	lo pr. forzatamente col Re.
7. Matto di D. in c. del C. contr.	

IV.

Altro ſcaccomatto di Donna.

DELL' ANONIMO MODONESE.

B. Re al ſuo cant.
Don. a caſa del Roc. nemico di Re.
Roc. di Don. alla propria caſa.
Alf. di Re a 5. del Cav. di Don.

Ped.

(*a*) Se in vece va al cant., il N. collo ſc. di D. in caſa d' Alf. contr. darà il matto, che ſi dirà.

Ped. (del Roc. di Re non mossa.
(d' Alf. di Don. spinta due p.
N. Re a 4. del suo Alf.
Don. a 3. sua.
Roc. a 7. d' Alf. di Re.
Cav. a 5. del Re.
Ped. (d' Alf. di Re alla 6.
(d' Alf. di Don. non mossa.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente nel settimo colpo.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. in c. d' A. contr.	lo pr.
2. sc. di C. a 7. d' A. . . .	Re in c. di C. (*a*)
3. sc. di D. a 3. del C. di Re.	pr. il C. col Re.
4. sc. di D. a 7. di C. . . .	Re per migl. a 3. sua.
5. D. a 7. di Re dando sc. . .	Re a 4. di D.
6. sc. di D. a 7. sua.	Re a 5. d' A.
7. D. a 3. sua dando il matto.	

V.

Scaccomatto di Rocco.

DEL BERTIN INGLESE *nel suo libro alla pag. 76.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. del Roc. di Re.
Roc. a casa d' Alf. di Don.
Cav. a 2. d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.
Ped. (del Rocco, e del Cav. di Don.) non moffe.
(di Re alla 5.
N. Re a casa del suo Cav.
Don. a 4. del suo Roc.
Roc. di Re a casa di esso Re.
Roc. di Don. a 2. di essa Don.
Cav. a 5. di Don.
Alf. di Don. a 4. dell' altro.

Ped.

(*a*) Se in vece piglia il Cav., vien matto di Donna.

Digitized by Google

(d' Alf. di Re non mossa.
Ped. (del Cav. di Re spinta un p.
(d' Alf. di Don. alla 5.

Il N. benchè minacciato dal matto di Don. nemica al cant., pure col vantaggio del tratto può mattare il B. in otto colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. d' A. pigliando il C.	pr. per migl. l' A. col R.
2. sc. di D. pigliando la P. di R.	pigl. per migl. la D. col Re.
3. sc. col R. di Re in c. del R. di D.	va per forza col Re a c. del C.
4. sc. di R. in c. del R. di D. contr.	lo pigl. forzatamente col Re.
5. sc. di C. a 6. sua.	va a c. di C. (*a*)
6. sc. di R. in c. di D. contr.	copresi col R. per migl.
7. pr il R. col suo dando sc.	Re a 2. di R.
8. matto di R. al cant.	

VI.

Altro scaccomatto di Rocco.

DELL' ANONIMO MODONESE.

B. Re a 5. del suo C.
Don. a casa del proprio Alf.
Un Roc. a casa di Re.
Ped. (del Re, e) mosse un p.
(del Roc. di Re.)
(d' Alf. di Re due p.

N. Re a 2. del suo C.
Don. a casa d' Alf. di Re.
Roc. di Don. a 6. sua.
Cav. di Re a 6. sua.
Ped. del Cav. di Re spinta un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. nel quarto colpo così:

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di D. a 4. d' Alf. di Re.	Re a 4. del suo R.
2. D. pr. la P. d' A. dando sc.	la piglia colla P.
3. sc. di C. a 4. d' A. di Re.	Re ove può.
4. matto di R. a 6. di C.	

(*a*) Se piuttosto va col Re a 2. di Roc., il N. dà sc. di Roc. nella sua fila; poi lo matta al cant.

VII.

Altro ſcaccomatto di Rocco.

DELLO STESSO.

B. Re al ſuo cantone.
Roc. di Don. alla propria caſa.
Altro Roc. in caſa di Donna.
Un Cav. a 6. d' Alf. di Don.
Ped. (de' due Rocchi, e / del Cav. di Re / di Donna, e / dell' Alf. di Re) non moſſe. alle quinte.
N. Re a caſa del Roc. di Donna.
Don. a 6. di Re.
Un Roc. a 7. del Cav. di Don.
Un Cav. a 3. d' Alf. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non moſſa.

In queſto giuoco accaduto il B venne col R. di D. a c. del ſuo C., ma non oſtante l' offeſa da lui minacciata, il N. lo mattò forzatamente in cinque colpi così:

Nero.	*Bianco.*
1. D. a 7. fua.	R. a c. del C. di Re per migl.
2. C. a 5. fua.	R. di D. a c. d' A. di Re. (*a*)
3. D. a 3. del R. di Re.	P. di R. un p.
4. lo pr. colla D. dando ſc.	rip. la D. colla P.
5. matto di R.	

VIII.

Altro ſcaccomatto di Rocco.

DELL' AUTORE.

B. Re a caſa del Cav. di Don.
Don. a 3. del Roc. di Re.
Cav. di Don. a 3. fua.
Cav. di Re a 2. di Don.
Ped.

(*a*) Se in vece pr. il Roc. col ſuo, è mattato dal Cav., e ſe ſp. la P. del R. di Re un p., il N. richiama la D. a 5. d' A. di Re.

Ped. { dell' Alf., e / del Cav. di Don. } non moſſe.
N. Re a caſa del ſuo Cav.
Roc. di Re in caſa di eſſo Re.
Roc. di Don. alla propria caſa.
Alf. di Re a 4. del ſuo Cav.
Ped. { del Cav. di Re non moſſa. / d' Alf. di Re alla 5.

Il tratto è del N., che matta il nemico in cinque colpi così:

Nero.	*Bianco.*
1. R. di Re dà ſc. in c. di Re contr.	copre col C.
2. pr. il C. col R. dando ſc. . . .	pigl. il R. col Re.
3. ſc. coll'altro R. all'angolo contr.	copre coll'altro C.
4. P. alla 6. dando ſc. d' A. ſcop.	Re in c. di D.
5. ſcaccomatto di R. pigliando con eſſo il C.	

IX.

Scaccomatto d' Alfiere.

DEL COZIO *nel ſuo lib. Parte ſeconda cap. 97.*

B. Re in caſa del Roc. di Don.
Un Roc. in caſa d' Alf. di Don. contr.
Ped. { del Roc., e / dell' Alf. di Don. } non moſſe.
Ped. { del Cav. di Don., e / dell' Alf. di Re. } ſpinte un p.
del Cav. di Re alla 5.
del Roc. di Re alla 4.
N. Re a 2. di Don. contr.
Un Cav. a 3. di Re.
Alf. di Re a 4. del Roc. di Don.
Ped. del Roc. di Don. alla 6.

Il N. avente il tratto ha giuoco vinto di fua natura così:

Nero.	*Bianco.*
1. Re in c. d' A. di D. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del C. di Re alla 6.
2. C. a 5. di D.	P. di detto C. alla 7.
3. pr. col C. la P. d' A. dando ſc.	rip. il C. col R., e dà ſc.
4. rip. il R. col Re.	fa D. la P.
5. matto d' A. a 6. dell' altro.	

SE-

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	R. a 4. d' A. di D.
2. C. a 5. di D.	P. del C. un p. sopra l' A. (*a*)
3. pigl. la P. coll' A.	se pr. l' A. col R., è matto

di C., e se piglia il C., è matto d' A., che se in vece di prendere alcun Pezzo spinge alla 6. la P. del C. di Re; il N. pigl. la P. d' A. col C. dando sc., venendo poscia il matto di sopra.

TERZA DIFESA.

	sp. un p. la P. d' A. di D.
2. C. a 2. d' A. di D. (*b*) . . .	P. del C. di D. alla 4.
3. A. off. a 3. del C. di D. . . .	R. a c. del C. di D. contr. (*c*)
4. A. off. a 6. di Re.	R. in c. d' A. di D. contr.
5. Re a 2. d' A. contr. . . .	pr. il C. col R.
6. A. a c. d' A. contr., e poi matto a 2. di C.	

X.

Altro scaccomatto d' Alfiere.

DELL' ANONIMO *registrato dal* LOLLI *nella Centuria al n.* 33.

B. Re a casa del suo Cav.
Don. a 2. del proprio Roc.
Alf. di Don. a 5. del Re.
Alf. di Re a 5. di D.

Ped.

(*a*) Se in vece piglia il Cav., vien matto.

(*b*) Con questo ritiro del Cav. il N. minaccia il matto d' Alf.

(*c*) Se il B. in questo tr. 3. inoltrasse alla 6. la P. del C. di Re; il N. falti col C. a 4. di D., dove il B. passando il R. a c. del Re contr., il N. vada non ostante col C. a 6. del Re; ed il B. pigliandolo per suo meglio col R., il N. ripigli il R. coll' A., e poscia con esso darà il matto in due tiri: Che se il B. nello stesso tr. 3. giuocasse il R. in c. di D. per impedire il salto di C. a 4. di essa; il N. venga col Re a 7. d' A., per indi giuocar l' A. a 6. del Re, e poscia a c. d' A. contr.

Digitized by Google

(del C. di Re non moſſa.
Ped. (del Roc. di Re ſpinta un p.
(di Don. alla 4.
N. Re a 4. del ſuo Roc.
Don. a 6. del proprio Alf.
Roc. a caſa d' Alf. di Re.
Alf. di Re a 5. del Cav. di Don.
Ped. del Roc. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto, matta il B. forzatamente in quattro colpi così.

Nero.	*Bianco.*
1. ſc. di R. a c. d' A. di Re contr.	Re a 2. del R.
2. ſc. di D. a 6. del C. di Re. .	la pr. coll' A. di Re.
3. ſc. ripigliando l' A. colla P. .	pigl. la P. per forza col Re;
4. matto d' A. a 3. di Don. . .	

XI.

Altro ſcaccomatto d' Alfiere.

DELL' AUTORE.

B. Re a 2. del ſuo Roc.
Don. a 4. del Roc. di Re.
Roc. di Don. a 7. ſua.
Un Cav. a 4. d' Alf. di Re.
Alf. di Don. a 3. di Re.
Ped. (del Roc. di Re ſpinta un p.
(del Cav. di Re non moſſa.
N. Re in caſa del ſuo Roc.
Don. in caſa d' Alf. di Re.
Un Roc. a caſa del Cav. di Re.
Altro Roc. a 7. del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 6. del Cav. di eſſa Don.
Ped. del Roc. di Re non moſſa.

Il N. ha il tratto, e matta il B. in ſette colpi al più:

Nero.	*Bianco.*
1. pr. il C. colla D. dando ſc. . .	pigl. per migl. la D. colla D.
2. pr. la P. del C. col R. ch'è a 7. del C.	Re al cantone.
3. ſc. di d. R. in c. del C. di Re contr.	pr. per migl. il R. coll' A.
4. ſc. d' A. a 4. di D.	Re a 2. di R.
5. ſc. di R. a 7. del C. . . .	Re al cant.
6. rit. il R. alla fila delle P., e ſc. d' A.	copre forzatamente colla D.
7. piglia la D. coll' A. dando il matto.	

XII.

XII.

Scaccomatto affogato di Cavallo.

DI DAMIANO *nel ſuo Lib. al Num.* 52.

B. Re a caſa del Cav. di Don.
Roc. di Re alla propria caſa.
Altro Roc. a caſa di Don.
Ped. (del Roc., e / del Cav. di Don.) non moſſe.
N. Re a caſa del ſuo Roc.
Don. a 6. d' Alf. di Re.
Cav. a 5. di Don.
Ped. del Roc. di Re non moſſa.

Il N. col tratto matterà il B. in cinque colpi al più.

Nero.	*Bianco.*
1. ſc. di D. a 5. di Re. . . .	Re per migl. al cant.
2. ſc. di C. a 7. d' A. . . .	Re in c. di C.
3. C. a 6. di R. dando ſc. di due.	Re al cant.
4. ſc. di D. in c. del C. contr. . .	pr. la D. col R.
5. ſcaccomatto di Cav. a 7. d' Alf.	

XIII.

Scaccomatto non affogato di Cav.

DELL' AUTORE.

B. Re a 7. del Roc. di Don.
Ped. di d. Roc. alla 6.
N. Re a 2. d' Alf. di Don.
Cav. a caſa di Don. contr.

Il tratto è del N., che dà il matto forzato in cinque colpi.

Nero.	*Bianco.*
1. C. a 6. d' A.	Re a c. di R.
2. C. a 4. di D.	Re per migl. a 2. di R.
3. C. a 2. di Re.	Re a c. di R.
4. C. in c. d' A.	P. alla 7.
5. ſcaccomatto di C. a 3. ſua.	

Dall' eſpoſto partito dimoſtraſi, che quantunque i due Cav. non poſſano forzatamente vincere contro il Re ſolo, come ſi è ſtabilito altrove; pure ſe l' avverſario avrà il Re accompagnato da una Ped., potrà eſſer mattato da un ſolo Cav., il che

che talora succede ancora contro Re, e due Ped., come nella seguente posizione.

B. Re a 7. del suo Roc.
Ped. (dello stesso Roc. alla 6.
Ped. (del Cav. di Re alla 3.
N. Re a 2. del suo Alf.
Cav. a casa del Cav. di Re contr.

Il N. avente il tratto matta il B. in quattro colpi forzati così:

Nero. *Bianco*.
1. C. a 6. del suo A. . . . .

PRIMA DIFESA.

P. del C. alla 4.
2. sc. di C. a 4. sua . . . . . Re al cant.
3. Re a c. del proprio A. . . P. del R. alla 7.
4. matto di C. a 2. d' A. . .

SECONDA DIFESA.

va col Re al cant.
2. C. a 4. sua . . . . . avanza una delle due Ped.
3. Re a c. d' A. . . . . sp. l' altra P.
4. scaccomatto come sopra.

Noto, che anche nella supposizione, che il tr. sia dell' avversario, il N. lo matta pure forzatamente, benchè con qualche tratto di più.

Altra vincita di un solo Cav. contro due Ped., cioè P. di R., e P. d' A. viene proposta dall' *Anonimo* per modo di partito registrato dal *Lolli* al N. 51. della sua centuria.

XIV.

Altro scaccomatto non affogato di Cavallo.

DELL' ANONIMO.

B. Re a c. del Cav. di Don.
D. a 6. del Re.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.
Cav. di Don. a 3. sua.
Ped. (di Don. spinta due p.
Ped. (del Roc di Don. non mossa.
Ped. (del Cav. di Re alla 5.

N.

N. Re al ſuo cantone.
Don. a caſa del proprio Roc.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Don.
Cav. di Don. a 4. ſua.
Alf. di Re a 2. del ſuo Cav.
Ped. del Roc. di Re moſſa un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta il B. forzatamente nell' ottavo tiro così:

	Nero.	*Bianco*.
1.	ſc. di D. a c. del R. di Re contr.	Re a 2. del C.
2.	ſc. di D. a 7. del C. di Re. .	Re al cant. per migl.
3.	ſc. di D. a c. del C. di Re contr.	Re a 2. del C.
4.	D. dà ſc. a 7. d' A. di Re. .	Re per ſuo meglio al cant.
5.	ſc. di R. a c. d' A. contr. . .	lo piglia col C.
6.	D. pr. la P. di D. dando ſc. .	pigl. la D. coll' A. per migl.
7.	rip. l' A. coll' A. dando ſc. .	Re a c. di C.
8.	ſcaccomatto di C. a c. di R.	

X V.

Scaccomatto di Cav., o d' Alf.

DELLO STESSO.

B. Re al cant. di Don.
Don. in caſa d' Alf. di Re.
Alf. di Don. a 2. del ſuo Cav.
Alf. di Re a 3. di Don.
Un Cav. a caſa d' Alf. di Don.
Ped. (del Roc., e / dell' Alf. di Don. / del Cav. di Don.) non moſſe, ſpinta un p.

N. Re in caſa del ſuo Roc.
Don. a 2. del Cav. di Re.
Alf. di Re a 5. ſua.
Cav. di Don. a 4. ſua.
Altro Cav. a 5. di Don.
Ped. del Roc. di Re non moſſo.

Il N. giuocando il primo matterà il B. in quattro tiri.

	Nero.	*Bianco*.
1.	ſc. di C. pigliando la P. d' A.	

Digitized by Google

PRIMA DIFESA.

Nero. *Bianco.*
lo piglia coll' Alf.
2. pr. l'altro A. colla D. dando sc. rip. la D. col Re.
3. sc. d' A. a 4. del Re, e poi matto di C. a 6. del Roc.

SECONDA DIFESA.

Re in c. di C.
2. sc. collo stesso C. a 6. di R. . . se lo piglia coll' A., è matto coll' altro C. pigliando l' A. contr., e se in vece fugge al cant., il N. pr. l' A. colla D. dando sc., e poi matto d' Alf.

XVI.

Scaccomatto di Cav., o di Ped. fatta Donna.

DELL' AUTORE.

B. Re a 3. del suo Cav.
(del Roc. di Re alla 4.
Ped. (del Cav. di Re alla 5.
(de' due Alfieri alle 4.
N. Re a 4. del suo Alf.
Un Cav. a 3. di Don.
Ped. del Cav. di Re alla 3.

Il N. col vantaggio del tratto ha giuoco vinto di sua natura. Le principali mosse sono le seguenti:

Nero. *Bianco.*
1. sc. di C. a 5. di Re. . . . Re a 3. di R. (*a*)
2. sc. di C. a 7. d' A. di Re. Re a 3. di C.
3. C. a 6. di D. . . . . .

PRIMA DIFESA.

Re a 3. di R.
4. pr. col C. la P. d' A. di Re, e sc. Re a 3. del C.

(*a*) Se in vece andasse col Re a 3. d' Alf., il N. passi il C. a 4. d' A. di D., ove il B. tornando col Re a 3. di C. per suo meglio; il N. giuochi il C. a 3. di Re, e verrà l' istesso esito di giuoco, che si dimostra.

Nero.	*Bianco.*
5. C. a 4. di R. dando fc. . .	Re ove vuole.
6. vada col Re ad incontrare la	P. d' A. di D., e vincerà.

SECONDA DIFESA.

	fp. un p. la P. di R.
4. la piglia colla P.	Re a 4. di R.
5. pr. col C. la P. d' A. di Re. .	P. d' A. di D. alla 5.
6. Re a 3. del fuo C. . . .	P. alla 6.
7. C. a 4. di D.	Re a 3. di R.
8. pigl. col Re la P. contr. . .	Re a 3. di C.
9. fc. di P. ſpingendola alla 5. .	Re a 3. di R.
10. Re a 4. di R.	Re a 2. di R.
11. Re a 5. di C.	Re a 2. di C.
12. fc. di P. alla 6.	

In primo luogo.

	Re in c. di R.
13. Re a 6. di C.	Re in c. di C.
14. fc. di P. alla 7.	Re al cant.
15. C. a 3. d' A. di Re. . . .	P. alla 7.
16. C. a 5. di Re.	fa Donna.
17. ſcaccomatto di C. a 7. d'Alf.	

In ſecondo luogo.

	Re in c. di C.
13. Ce a 6. di C.	Re al cant.
14. R. a 3. d' A.	P. alla 7.
15. C. a 5. di Re.	fa Donna.
16. fc. di C. a 7. d' A. . . .	Re in c. di C.
17. fc. di P. alla 7.	Re in c. d' A.
18. Donna, e fc.	Re a 2. fua.
19. fc. di D. in c. di D. contr. .	Re a 3. fua.
20. matto di D. a 3. di D. contr.;	che ſe il B. nel tr. 12. andaſſe in vece col Re a 2. di R., il N. paſſando il Re a 5. del fuo R., indi a 6. del C., verranno ſempre i tratti di ſopra.

XVII.

Scaccomatto di Pedona semplice, o di Rocco.

DELL' ANONIMO *posto dal* LOLLI *al N.* 49. *della centuria.*

B. Re a casa del suo Roc.
Roc. di Don. a 4. sua.
Cav. di Don. a 4. sua.
Alf. di Don. a 3. del Cav. di Re.
Ped. { del Roc. di Re non mossa.
{ della Don. spinta due p.
{ del Roc. di Don. alla 6.

N. Re a casa del suo Cav.
Roc. a casa d' Alf. di Re.
Altro Roc. a 5. di Re.
Alf. di Don. alla propria casa.
Ped. del Cav. di Re spinta due p.

Il N. avendo il tratto matta il B. forzatamente in cinque tiri.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. a c. d'A. di Re contr.	Re a 2. del suo C.
2. sc. d' A. a 6. del R. di Re.	lo pr. per forza col Re.
3. R. a c. del C. di Re contr.	A. a 2. d' A. di Re. (*a*)
4. sc. di R. a 5. del R. di Re.	pr. il R. coll' A.
5. scaccomatto di Ped.	

XVIII.

Scaccomatto di Pedona fatta Donna.

DEL SALVIO *cap.* 8. *alla pagina* 68.

B. Re a casa del suo Roc.
Ped. { del Roc. di Re spinta un p.
{ del Cav. di Re non mossa.

N. Re a 6. sua.
Cav. di Re a 3. d' Alf. di esso Re.
Ped. { del Roc. di Re alla 5.
{ del Cav. di Re alla 6.

(*a*) Se giuoca l' A. nella fila, da cui non guardi la 4. di R., vien matto di Roc.

Il tratto è del N., il quale vince il giuoco così:

Nero.	*Bianco.*
1. C. a 5. di Re	Re in c. di C.
2. C. a 7. di D.	Re al cant.
3. C. a 6. d' A.	pr. per forza il C. colla P.
4. Re a 7. del ſuo A. . . .	ſp. la P. a 4. d' A.
5. ſc. di P. a 7. di C.,	e poi matto di eſſa facendoſi Donna.

In qualunque altra caſa foſſe ſtato il C., il N. avrebbe ancor giuoco vinto, maneggiando il C. per modo, che poſſa giuocarlo a 6. d' A. in tempo, che il Re nemico è in c. di Roc.

Nota pure quì il *Salvio*, che ſe il N. in vece del C. aveſſe un A. o bianco, o nero, il giuoco ſarebbe patto forzato.

Di più ſe eſſo N. non aveſſe che i due Pedoni, ed il B. aveſſe il ſolo P. di R., il giuoco ſarebbe anche patto nella ſuppoſta poſizione.

XIX.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO *cap.* 3. *pag.* 65.

B. Re a caſa del ſuo Roc.
Don. a 2. del Re.
Un Roc. a 5. d' Alf. di Don.
Ped. (del Roc. di Re alla 3.
(del Cav. di Re, e
(del Roc. di Don.) non moſſe.

N. Re a 2. del ſuo Roc.
Don. a 4. dello ſteſſo Roc.
Cav. di Re a 5. ſua.
Ped. (del Roc. di Re ſpinta un p.
(del Cav. di Re non moſſa.
(d' Alf. di Re alla 4.
(del Roc., e) alle 5.
(del Cav. di Don.)

In queſto giuoco accaduto il tratto era del B., il quale pigliando il C. colla D. ſi ſtimò vincitore in viſta del Roc., che gli rimaſe: ma sbagliò, e perdette in forza di un tratto non preveduto dal B., come nella ſeguente dimoſtrazione.

Bianco.	*Nero.*
1. pigl. il C. colla D. . . .	pr. la D. per migl. colla P.

2.

Bianco.	*Nero.*
2. rip. la D. col R.	P. del C. q. va. (*a*)
3. pr. la P. colla P. del R. di Re.	P. del C. di D. alla 6.
4. ſe ſp. la P. del R. alla 3.,	il N. va alla 7., e poi fa Donna. E ſe in vece piglia la P. colla P., il N. non ripigli la P., perchè il B. verrebbe a tempo col R., ma ſpinga la P. alla 6., che così farà Donna, e vincerà.

X X.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STAMMA *partito* 41. *del ſuo libro.*

B. Re a caſa del Roc. di Don.
Alf. di Re a 6. di eſſo Re.
Ped. (di Don. non moſſa.
(di Re alla 5.
(d' Alf. di Don. alla 7.

N. Re a 7. d' Alf. di Don.
Alf. di Don. a 3. del ſuo Roc.
Ped. (del Re, e / del Cav. di Don.) alle 5.

Il N. avendo il tratto, ſi mette in iſtato ne' primi cinque colpi di vincere il giuoco forzatamente così:

Nero.	*Bianco.*
1. A. alla propria caſa. . . .	ritira l' A. a 5. di D. (*b*)
2. P. del C. alla 6.	

PRIMA DIFESA.

	pr. la P. di Re dando ſc.
3. Re a c. d' A. contr. . . .	P. di D. q. va.
4. A. a 3. del R. di D. per migl.	ſe ſp. la P. di Re, o di D., il N. inoltrando l' A. a 5. ſua, dà il matto di P. nell' altro tiro: e ſe in vece giuoca l' A. a 3. di D. a fronte dell' av-

(*a*) Chiudendo così il Roc. per modo, che per forza va eſſo N. a far Donna una delle due Pedone, che ſtanno alle 5., come dai tratti ſeguenti.

(*b*) Se in vece pr. l' Alf., il N. fa Donna in tre tratti, e vince.

avverſario, il N. non prenda, ma avanzi l' A. a 5. ſua, dove il B. pigliandolo per ſuo meglio, il N. fa Donna, vincendo il giuoco.

SECONDA DIFESA.

Nero.	*Bianco.*
	pigl. la P. del C. dando ſc.
3. rip. l' A. col Re.	Re a c. del C.
4. Re a 5. d' A.	Re a 2. d' A.
5. Re a 5. di D.	Re a c. di D.

6. inoltra il Re a 6. di D., indi giuocando l' A. a 5. del C. di Re, guadagna la P. di D., e il giuoco.

XXI.

Altro ſcacco matto di Pedona fatta Donna.

DI SCIPIONE GENOVINO *Maeſtro del* SALVIO, *il quale lo porta al Cap. 9. pag. 69.*

B. Re a 2. di Don.
Roc. di Don. a 7. ſua.
N. Re in caſa del Cav. di Don. contr.
Roc. in caſa d' Alf. di Don.
Ped. del Cav. di Don. alla 7.

In queſta poſizione di Pezzi la migliore idea del B. ſi è quella di non abbandonare la fila del Rocco: ha però il N. la maniera di vincere, ed è la ſeguente.

Nero.	*Bianco.*
1. R. a 4. d' A. di D. . . .	ciò, che vuole.
2. ſc. col R. a 4. di D. . . .	ritira il Re alla propria fila.
3. Re a 7. d' A.	ſc. di R.
4. Re a 6. di C.	ſc. di R. in fila di C.
5. Re a 6. di R., o d' A. . .	ſc. di R.

6. Re a 5. di C., ove ſe il B. darà ſc., il N. coprendoſi col R., ha giuoco vinto di ſua natura.

Piacemi di eſornare l' eſpoſta vincita con un partito d' idea preſſochè ſimile a quella del *Salvio* portato dal *Cozio* al cap. 174., ed è il ſeguente:

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Un Roc. a 7. d' Alf. di Don.
N. Re a caſa del Cav. di Don. contr.

Un

Un Roc. a 7. del Cav. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 7.

Benchè il tratto ſia del B., il N. vince il giuoco nella ſeguente maniera.

Bianco.	*Nero.*
1. ſc. di R. a 7. del C. di D.	Re per migl. in c. d' A. contr.
2. R. a 7. del R. di D. . . .	ſc. di R. a 6. del C. di Re.
3. Re per migl. a 4. d' A. . .	Re a 2. del C. contr.
4. ſc. di R. a 2. del C. contr. . .	Re a 2. d' A. contr.
5. R. a 2. del R. di D. contr. . .	ſc. di R. a 5. di C.
6. Re per migl. a 5. d' A. . .	Re a 2. del C. contr.
7. torna a dare ſc. a 1. del C. .	Re a 3. di R. contr.
8. ſe replica ſc. a 2. di R.,	il N. coprаſi col Roc., e così vincerà.

Oſſervo però, che il N. vince più ſpeditamente in altra maniera non rilevata da queſt' Autore, ed è

2. R. a 7. di R.	ſc. a 7. d' A. per migl.
3. Re per ſuo meglio a 3. di C.	ſc. di R. a 7. di C.
4. Re a 3. d' A.	Re a c. di C. vincendo.

Ne' due propoſti eſempj la ragione precipua, per cui Roc., e Ped. vincono contro Roc., ſi è, perchè la P. tiene il ſuo Re davanti: che ſe in vece vi ſi trovaſſe il Re avverſario, tuttochè la Ped. foſſe guardata, non potrebbe aver la vittoria: ſuccedendo per la ſteſſa ragione, che neppur due Pedone poſſano vincere nella poſizione ſeguente.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Roc. a 3. del Cav. di Re.
N. Re a 4. del Cav. di Don.
Roc. di Re a 4. ſua.
Ped. (del Roc. di Don. alla 6.
(del Cav. di Don. alla 5.

Abbia chiunque il primo tiro, il giuoco è patto di ſua natura, come lo ſtudioſo potrà riſcontrare.

XXII.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna

DELL' AUTORE.

B. Re a caſa del ſuo Roc.
Don. a 3. di Re.
Alf. di Re a 7. del Roc. di Re.

del

del Rocco,
del Cav. di Re, e non moſſe.
Ped. di Donna
d' Alf. di Re traſportata alla 6. del
Cav. di Re.

N. Re a 3. del ſuo Alf.
Don. a 4. di Re.
Ped. del Roc. di Don. non moſſa.

Il tratto è del N., che ha giuoco vinto di ſua natura ſulle tracce ſeguenti.

Nero.	*Bianco.*
1. pr. la D. colla D.	rip. la D. colla P.
2. Re a 2. del ſuo C. . . .	

PRIMA DIFESA.

	P. del R. q. va.
3. P. del R. alla 4.	P. alla 5.
4. P. alla 5.	P. alla 6. dando ſc.
5. Re al cant.	ſe dà ſc. col P. dopp., il N. pr. l' A., e ſpingendo in vece la P. del C. alla 4., il N. avanzi la P. alla 6., e poi alla 7., e checchè faccia il B., il N. farà Donna, e vincerà; potendo il ſuo Re da ſe ſolo far fronte all' Alf., acciò non pongaſi in libertà, e alle Pedone, che non faccian Donna.

SECONDA DIFESA.

	P. di Re alla 4.
3. P. q. va.	P. alla 5.
4. P. alla 5.	P. alla 6.
5. P. alla 6., e poi alla 7., e ſe il B. nel tr. 4. in vece di avanzare la P. alla 6., aveſſe giuocato l' A. a c. del C., il N. lo prenda; ove giuocando il B. la P. alla 6., il N. non avanzi la P., ma giuochi il Re a c. d' A., e vincerà.	

XXIII.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO.

B. Re a caſa del ſuo Roc.

del

Ped. { del Roc., e / del Cav. di Re } alle 4.
Ped. { d' Alf. di Re alla 5.
Ped. { di Re, e / di Donna } alle 4.

N. Re a 2. del fuo Cav.
Ped. del Roc. di Donna non moſſa.

Il tratto è del N., il quale ha giuoco vinto di ſua natura: dove oſſervo, che ſe eſſo N. aveſſe da principio il Re in c. d' A. vincerebbe ancora forzatamente, benchè il tr. foſſe dell' avverſario. Ecco i tratti principali nel primo ſuppoſto, che il Re nero ſia a 2. del ſuo C., i quali danno anche l' idea della vittoria per il ſecondo caſo, che il Re ſia in caſa d' Alf.

Nero.	*Bianco*.
1. P. q. va.	P. di D. alla 5.
2. P. alla 5.	P. di D. alla 6.
3. ritiri il Re a c. d' A. (*a*) .	P. d' A. alla 6.
4. Re alla propria caſa. . . .	P. di Re alla 5.
5. P. alla 6.	P. di Re alla 6.
6. P. alla 7.	ſc. del P. di D., o d' A.

7. Re in c. di D., o d' A. riſpettivam. P. d' A., o di D. alla 7.
8. Don., e ſc., e poi entri col Re nella 2. ſua in tempo, che offenderà colla Don. la P. di D. contr., che è alla 7., ritirando eſſa D. il più preſto che può a 3. ſua, per guardare con eſſa le due caſe, ove le Pedone, che ſono alle 7. tentano di farſi Donna; che così piglierà tutte le Pedone contr., e vincerà.

XXIV.

Altro ſcaccomatto di Pedona fatta Donna.

DELLO STESSO.

B. Re a 6. d' Alf. di Don.
Ped. { di d. Alf. alla 5. / del Roc. di Don. alla 7.

(*a*) E ciò per ſuo meglio, perchè ſe lo paſſaſſe a 2. d' A., riceverebbe uno ſc. di più, per cui perderebbe un tratto, e il giuoco.

N. Re a 5. sua.
Alf. di Don. a 6. del C. di essa Don.
Ped. del Roc. di Re alla 6.

Il N. avente il tratto ha giuoco vinto di sua natura; poichè

Nero.	*Bianco.*
1. fc. d' A. a 4. di Don. . . .	Re a 7. d' A.
2. P. alla 7.	P. d' A. alla 6.
3. la piglia coll' A.	pr. l' A. col Re.
4. P. fa Donna.	Re per migl. a 7. d' A.
5. Re a 5. di D.	Re in c. di C.
6. Re a 4. d' A.	fa Don.
7. fc. di D. in c. di R. . . .	Re a 7. di C.
8. fc. di D. a 2. di C. . . .	Re a 6. di R. (*a*)
9. fc. di D. a 3. d' A. . . .	torna a 7. di C. (*b*)
10. fc. di D. a 2. di Re. . . .	se va a 3. di R., viene il giuoco di sopra; e andando in c. di C., il N. va col Re a 3. di C., venendo il matto stabilito nel Cap. secondo §. IV. di questa Parte.

XXV.

Giuoco patto di due Pedone contro Rocco.

DEL COZIO *nel suo libro al cap.* 34.

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a casa del Cav. di Re.
N. Re a 6. del Roc. di Don.
Ped. (del Roc. di Don. alla 7.
(del Cav. di Don. alla 6.

Il N. col vantaggio del tratto patta il giuoco così:

Nero.	*Bianco.*
1. P. del C. alla 7.	R. a c. del C. di Re contr.
2. P. del C. fa C. per migl. e dà sc.	Re a 2. d' A.
3. P. di R. fa D.	sc. di R. in c. del R. di D. contr.
4. Re a 5. del C.	pigl. la D. col R.
5. fc. di C. a 6. di R., e fa patto sulle regole stabilite nel precedente Cap. al §. III.	

XXVI.

(*a*) Se in vece va in c. d' A., il N. dia sc. in c. d' A. di Re, riducendosi allo stesso efito di giuoco.

(*b*) Se volesse conservarsi in fila di Roc., verrebbe matto al primo colpo.

Digitized by Google

XXVI.

Altro giuoco patto di Roc., e Ped. contro Roc., e Ped.

DELLO STESSO *nel suo libro al cap.* 55.

B. Re a 7. di D.
Roc. a 2. di Re.
Ped. di Re alla 7.
N. Re a 3. del suo Alf.
Roc. a casa di Re.
Ped. d' Alf. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto rende il giuoco patto così:

Nero. *Bianco.*

1. non ritiri il Re a 2. d' A. in difesa del R., perchè perderebbe il giuoco, passandosi dal B. il R. a 4. di Re sopra la P., ma inoltri la P. a *6.* d' A.

PRIMA DIFESA.

pr. il R. col Re.
2. pigl. il R. colla P. . . . Re a 7. di D.
3. P. fa Donna. . . . . P. all' ottava casa, facendo Donna anch' egli con giuoco patto.

SECONDA DIFESA.

R. a 3. di Re.
2. sc. di R. pigliando la P. . pr. il R. col R.
3. non inoltri il Ped. alla 7., come insegna il *Cozio*, perchè perderebbe, giuocandosi dal B. non il Roc., ma bensì il Re in c. di Re contr. vincendo il giuoco, ma avanzi il Re a 4. d' A., o di C. a portata di unirsi alla P., e patterà.

XXVII.

Altro giuoco patto di due Pezzi contro tre, e due Pedone.

D' INCERTO AUTORE.

Registrato dal LOLLI *al N. 1. della Centuria.*

B. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a 2. del Cav. di Re.

Cav. di Re a 3. fua.
Alf. di Re a 4. d' Alf. di Don.
Ped. (del Roc. di Re, e) ſpinte un p.
(del Cav. di Don.)
N. Re a caſa del ſuo Roc.
Roc. a 2. del Cav. di Re.
Altro Roc. a caſa d' Alf. di Don.

Il N. benchè inferiore di forze, pure col vantaggio del tratto può nel primo colpo formarſi giuoco forzatamente patto così:

1. N Roc., ch' è a c. d' A. di D., va a c. del C. di Re, e il giuoco è patto di ſua natura; poichè

Se il B. pr. il R. coll' A., il N. pigl. coll' altro R. il C. dando ſc., dove ſe il B. lo rip. col ſuo R., il giuoco è ſtallo; e ſe non lo ripiglia, il N. guadagna il R. nemico; indi pigliando in pochi tratti la P. del C. di D., contuttochè in tale acquiſto vi perda il R., nondimeno il giuoco è patto, non potendo il B. rimovere il Re contr. dal cant., e dalla 2. caſa del C. per poter ſar D. l' altra P., perchè non ha l' A. opportuno, come ſi notò nel precedente Cap. al § II.

Se poi in vece di prendere il R. coll' A., il B. paſſi il Re a 4. del C. di D., il N. pr. il C. col R., dove pigliando il B. o il R. medeſimo col ſuo, o l' altro R. coll' A., il N. ripigliando ſempre il R., e poſcia la P. del C. farà il patto per la detta ragione.

Che ſe il B. ſalti piuttoſto col C. a 5. d' A. di Re, il N. pr. il R. col ſuo, e pigliando il B. l' altro R. coll' A., il N. ripiglia l' A. col Re, indi attacca il C. col medeſimo R., per farlo allontanare tanto, che poſſa guadagnare la P. del R., preſa la quale avrà pure l' altra del C. col ſacrifizio del R., oppure guadagnerà prima queſta, e poi quella, onde reſtando il B. col ſolo C., non potrà vincere.

E quand' anche il B. giuocaſſe da principio diverſamente il C., o il Re; il N., preſo prima il R. contr., procuri d' avere il C., e poſcia la P. del C. anche a coſto de' due Rocchi: poichè reſtando il B. coll' A., e colla P. del R., il giuoco ſarà patto per la ragione di ſopra.

Finalmente ſe il B. in luogo di fare nel primo ſuo tratto quanto ſi è finora ſuppoſto, ritiraſſe il R. a 2. ſua dietro alla P. per non perderla nel tratto ſuſſeguente; il N. prenderà il C. dando ſc., indi paſſerà il R. medeſimo a 7. del C. di Re, ed occorrendo a caſa del C. contr., per obbligarlo al cam-

cambio, seguito il quale, il N. piglierà la P. del C. colla perdita del R., ed avrà giuoco patto.

XXVIII.

Altro giuoco patto di tre Pedone contro Alf., e Ped.

DELL' AUTORE.

B. Re in casa di Don.
Alf. di Don. in casa del Roc. di Re contr.
Ped. del Roc. di Re alla 4.
N. Re in casa del Cav. di Don. contr.
Ped. (del Roc. di Don. alla 7.
(d' Alf. di Don. non mossa.
(del Cav. di Re spinta un p.

Quantunque il tratto sia del B. avversario, il giuoco è patto di sua natura: eccone la dimostrazione.

Bianco.	*Nero.*
1. A. a c. del R. di D. . . .	pr. subito l' A. col Re.
2. chiude il Re col suo a c. d' A.	P. d' A. un p. (*a*)
3. Re a 2. d' A.	P. d' A. alla 4.
4. Re a c. d' A.	P. d' A. alla 5.
5. Re a 2 d' A.	P. d' A. alla 6.
6. ritiri il Re in c. d' A. (*b*)	P. del C. un p.
7. pr. la P. contr. colla sua .	P. d' A. alla 7. facendo stallo.

AVVERTIMENTO AL BIANCO.

Se il B. in quest' ultimo tratto in vece di prendere la P. contr. avesse avanzata la sua a 5. di R., avrebbe perduto il giuoco, come dai seguenti tratti si scorge.

Bianco.	*Nero.*
7. P. di R. alla 5.	P. di C. alla 5.
8. P. alla 6.	P. alla 6.
9. P. alla 7.	P. del C. alla 7.

10.

(*a*) E se il B. avesse chiuso il Re col suo a 2. d' A., il N. avrebbe dovuto spingere la P. d' A. due p., e facendo altrimenti, perderebbe il giuoco, come dichiarasi in fine.

(*b*) E ciò per suo meglio, perchè se prendesse la P., il N. farebbe Donna.

Digitized by Google

Bianco.	*Nero.*
10. P. fa Donna.	P. fa Don., e dà sc.
11. Re forzatamente a 2. d' A. .	sc. di D. in c. del C. di D. contr.
12. pr. per forza la P. d' A. . .	sc. di D. a 7. del C. guadagnando la Don., e il giuoco.

AVVERTIMENTO AL NERO.

Nel primo tratto, quando il B. mandò l' A. a c. del R., per impedire la P. dal farsi Donna, si disse, che il N. doveva subito prendere per suo meglio l' A. col Re; perchè se avesse tardato uno, o più tratti, avrebbe perduto il giuoco; es.

Bianco.	*Nero.*
1. A. in c. di R.	P. d' A. un p.
2. Re a 2. di sua D.	pr. adesso l' A. col Re.
3. chiude il Re contr. col suo a c. d' A. con giuoco vinto: e	

se il N. avesse spinta la P. d' A. nel primo tratto due p., il B. avrebbe chiuso il Re contr. a 2. d' A., venendo lo stesso giuoco.

Di più se il N. non prendesse nel 2. tratto l' Alf., ma continuasse a spingere la detta P. d' Alf., quando questa fosse alla 5., il B gl' impedirebbe l' inoltrarsi di vantaggio coll' A. a 3. sua, e così pure guadagnerebbe.

Per la qual cosa quando il N. nel primo tr. piglia l' A. contr., in tanto il giuoco è patto, in quanto il N. al 2. tr. può spingere la P. d' A. uno, o due p. dipendentemente dalla casa, in cui il Re bianco abbia chiuso il Re nero, la qual elezione non avendola il N., che sia il primo a muovere detta P., quindi viene a mancargli il tratto, e l' opportuna difesa. Dal che deducesi, che se il N. da principio in vece di avere la P. d' A. di D. alla propria casa, l' avesse a 3., o 4. di esso A., avrebbe per l' addotta ragione giuoco perduto di sua natura.

XXIX.

Altro patto di Roc., e Ped. contro Roc., e due Cavalli.

DELLO STESSO.

B. Re a 5. d' Alf. di Don.
Roc. a 2. del Cav. di Re.

Un

Un Cav. a 2. di Re.
Altro Cav. a 6. d' Alf. di Don.
N. Re a casa del Roc. di Don.
Roc. a 2. d' Alf. di Don.
Ped. di Re alla 6.

Il N. avendo il tratto fa patto forzato così:

Nero.	*Bianco.*
1. R. a 2. del C. di Re. . .	copre il R. col C. a 3. sua. (*a*)
2. sp. la P. alla 7.	la piglia col R. (*b*)
3. pr. il C. col R., e patta in forza delle regole altrove già	

stabilite.

XXX.

Altro patto di Roc., e Alf. contro Roc., Alf., e 4. Ped.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del suo Roc.
Roc. a 2. di Re.
Alf. di Don. a 2. dell' altro.
Ped. { del Cav. di Re alla 3. / di Don. alla 6. / d' Alf. di Don. alla 7. / del Cav. di Don. alla 5.
N. Re a casa d'Alf. di Don.
Roc. a 2. d' Alf. di Re.
Alf. di D. in casa di Re.

Il N., cui tocca a muovere, ha i tratti per ridurre il giuoco al patto forzato.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. di R. a 2. sua. . . .	Re a 2. del suo C. per migl.
2. sc. d' A. a 3. sua. . . .	Re in c. d' A. (*c*)
3. sc. di R. all' angolo opposto	copre coll' A.

4.

(*a*) Se in vece lo piglia; è stallo; e se piuttosto ritira il R. nella sua fila; il N. l' incontra sempre col suo, e così pure fa patto.

(*b*) Se la prende col C., perde il Roc.

(*c*) Se in vece va a c. di C., è matto di R.; e se piuttosto pr. l' A. colla P., è patto per il sempre sc. di R., o viene stallo.

Digitized by Google

Nero. *Bianco*.
4. pr. la P. coll' A. . . . . Re a 2. del ſuo C.
5. piglia l' A. col R., indi il R. coll' A., venendo patto di ſua natura.

XXXI.

Altro patto d' Alf., e Ped. contro Roc., e 5. Pedone.

DELLO STESSO.

B. Re a caſa del ſuo Cav.
Roc. a caſa d. Alf. di Re.
(del Roc., e) non moſſe.
(del Cav. di Re)
Ped. (d' Alf. di Re alla 4.
(di Re alla 5.
(di Don. alla 7.
N. Re a 2. ſua.
Alf. di Re a 7. di Don.
Ped. d' Alf. di Don. alla 7.

Il N. giuocando il primo, può rendere il giuoco patto forzatamente così:

Nero. *Bianco*.
1. non faccia Don. la P., nè pigli la Ped. col Re, e neppure dia ſc. d' A., perchè perderebbe; ma per migl. pigli la P. d' A. coll' A., ove ſpingendo il B. per ſuo meglio la *P.* di Re alla *c.*
2. fà Donna. . . . . pr. la D. novella col R.
3. pigl. il R. coll' A. . . . . P. del R. q. va.
4. dia adeſſo ſc. d' A., indi lo richiami a 3. *del C.* di D., e guadagnerà le due Ped. col Re, eſſendo in tempo per oporſi alle altre due, e così ſarà patto.

XXXII.

Altro giuoco patto di Don., Alf., e Ped. contro Don. Alf., e 4. Ped.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del Cav. di Don.
Don. a 5. ſua.

Alf.

Alf. di Don. a 2. dà essa Don.
Ped. { d' Alf., e del Roc. di Don. / del Cav. di Don. / di Re } alle 3. alla 4. alla 5.
N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 2. del Roc. di Re.
Alf. di Don. a 4. del Roc. di Re.
Ped. del Roc. di Don. alla 4.

Il N. col vantaggio del tratto patta forzatamente in meno di cinque colpi.

Nero. *Bianco.*
1. A. a 2. dell' altro . . . . . sp. per suo meglio la P. alla 6.
2. pigl. la P. coll' A. . . . . rip. l' A. colla D.
3. D. a 2. d' A. di Re. . . . . se ritira la D. a 4. del suo A., il N. collo sc. di P. allontana il Re, indi guadagna impunemente la D., e il giuoco: e pigliando la D. colla D., il N. dà sc. di P., ed è stallo.

XXXIII.

Altro patto di Roc. contro Roc., Cav., e Pedona.

DELLO STESSO.

B. Re a 6. del suo Roc.
Roc. di D. a 7. sua.
Cav. di Re a 5. sua.
Ped. di esso Cav. alla 7. per farsi Donna.
N. Re a casa del suo Cav.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Donna.

Il tratto è del N., il quale forzatamente impatta collo sc. di R. tanto a 6. sua. quanto a 3. d' A. di Donna; esporrò i tratti provenienti dall' uno, e dall' altro sc. in vista di quelle finezze, che non potrebbero facilmente distinguersi da una mediocre veduta: e però

In primo luogo.

Nero.	*Bianco.*
1. sc. a 6. di R.	Re a 6. di C. (*a*)
2. sc. a 3. del R. di Re (*b*) . .	Re a 5. del suo A.
3. sc. a 3. d' A. di Re	se va col Re a 5. sua, il N.

dà sc. a 4. d' A. guadagnando il C., o facendo stallo.

Se ritirasi a 4. sua, il N. dà sc. a 5. d' A., dove il B. venendo col Re a 3. sua, il N. ritira il R. a 4. d' A., nel che non potendo il B. giuocare il C. off. a 6. del Re per lo sc. di R. a 4. di Re, e dovendo perciò ritirarlo altrove, il N. passa il R. a 2. d' A. guadagnando per lo meno il Pedone: e se il Re bianco in vece di ritirarsi a 3. sua andasse a 3. di D., il N. dà sc. a 5. di D., poi ritira il R. a 2. di essa D.

Se finalmente piegasse col Re a destra, giuocandolo a 4. del suo Cav.,

4. sc. a 5. d' A. . . . . se va a 3. di C., o del R., il N. dà sc. a 5. di C., o del R., e andando in vece a 5. del suo R., il N. dà sc. a 5. di esso R., replicando i tratti di sopra.

In secondo luogo.

1. sc. di R. a 3. d' A. di D. . Re a 5. di R.
2. non giuochi il R. a c. d' A. di D., perchè il B. passando il R. a 7. del Re, avrebbe i successivi tratti opportuni per la vittoria: (*c*) ma o replichi sc. a 3. di R. riducendosi sostanzialmente alla forza della precedente soluzione, o passi lo stesso R. a 3. del C. di D. *presso il* R. nemico; e quì se il B. giuoca il *Re* dovunque, il N. ritirando il R. a 2. del C. di D. a fronte del R. nemico, guadagna la P., o fa stallo.

Se

(*a*) Se in vece di fuggire col Re, piglia il Roc., è stallo.

(*b*) Non s' infinua al N. la portata di R. a 6. di quel di D. a fronte dell' avversario, come sembra potersi fare; perchè il B. darebbe sc. di R. in fondo, ed il N. pigliandolo, il B. giuoca il C. a 4. di Re, o 7. del R. vincendo il giuoco.

(*c*) Nè meno giuochi lo stesso R. a 2. d' A., perchè il B. collo sc. di R. al cant. obbliga il N. a pigliare il P., e così a perdere il R. collo sc. di Cav.

Digitized by Google

Se muove il Re per la fila delle Pedone contr., il N. paſſando pure il R. a 2. del C. di Don., fa il patto di ſopra. (*a*) Laonde il B. in queſto ſecondo ſuo tratto giuocherà per migl. il Cav.

Se pertanto ſalta a 4. del Re; il N. paſſi il R. a 3. del Re, dove ſe il B. rimette il C. a 5. ſua, torna il giuoco di ſopra; e ſe lo fugge altrove; il N. darà ſc. a 3. di R., e poi a 3. di C. guadagnando il Pedone.

Se ſalta a 3. d' A. di Re, il N. paſſi il R. parimenti a 3. d' A. di Re, dove ſe il B. giuoca il C. off. a 5. di Re, lo perde; ſe a 5. ſua, torna il giuoco di ſopra; e ſe ripara altrimenti, il N. ritira il R. a 2. d' A. di Re.

Se finalmente ſalta col C. a 3. del Roc.

3. ſc. di R. a 3. ſua . . . . . Re a 4. di C.
4. R. a 2. del R. di Re ſopra il P. (*b*) C. per migl. a 5. ſua.
5. non prenda il P., perchè ſarebbe mattato; ma dia ſc. a 5. di R., e poi perſeguiti il Re cogli ſcacchi, facendo patto ad imitazione dell' altro ſcioglimento.

XXXIV.

Altro giuoco patto di tre Ped. contro Roc., e Pedona.

DEL SALVIO *regiſtrato a pag.* 135.

B. Re a 2. di Don.
Un Roc. a caſa d' Alf. di Don.
Ped. del Roc. di Re alla 4.
N. Re a 7. del Cav. di Don.

(*a*) Coll' avvertenza però, che ſe eſſo B. aveſſe ritirato il R. a 7. d' A. di Re vicino alla ſua P., il N. ritiri bensì il R. a 2. del C. di D., ma il B. avanzando in ſeguito il Re a 6. del R., il N. non prenda il R. col R., ma dia ſc., e poi torni con eſſo *R.* a 2. del C. di Donna.

(*b*) Se in vece aveſſe dato ſc. a 3. di C., come ſembra, che poſſa darlo per guadagnare il P., il tratto ſarebbe falſo, perchè il B. verrebbe col Re a 5. d' A., e il N. pigliando la P. col R., perderebbe lo ſteſſo R. in cinque colpi al più; il che ſerva di regola ancora per gli altri conſimili precedenti giri di eſſo C.

Digitized by Google

(del Roc. di Don. alla 7.
Ped. (del Roc. di Re alla 4.
(del Cav. di Re alla 3.

Toccando al N. a giuocare, impatta forzatamente così.

Nero. *Bianco.*

1. fa Don. la P. . . . . la piglia col Roc.
2. pr. il R. col Re, e il B. andando col Re a pigliare le due Ped. del N., questi seguendolo col Re, l' incontrerà a 3. d' A. di Re, e farà patto forzato, col situarsi a 2., e prima di detto A., quando non possa andare al cantone.

Ma se il tratto fosse stato del B., questi avrebbe avuto giuoco vinto di sua natura, giuocando il R. in c. del R. di D., per impedire, che il N. non faccia Don., ove pigliando il N. per migl. il Roc. col Re, il B. chiude il Re contr. col Re a 2. d' A., e così il N. farà forzato a spingere la P. del C. una casa; e il B. prendendo detta P., viene a far Don. prima del N., e così a vincere il giuoco.

XXXV.

Altro giuoco patto di Don., Roc., e due Pedone contro Don., Roc., e quattro Pedone.

DELL' ANONIMO *posto* DAL LOLLI *al N.* 92. *della Centuria.*

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. del Cav. di Re.
Roc. di Don. a 7. sua.
Ped. (del Cav., e) non mosse.
(dell' Alf. di Don.)
(del Roc. di Don. alla 3.
(del Cav. di Re alla 6.

N. Re a casa del suo Roc.
Don. a 4. del suo Cav.
Roc. a casa d' Alf. di Re.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Don. alla 4.

Il tratto è del N., il quale s' appiglia alla seguente maniera di patto:

Nero. *Bianco.*
1. sc. di R. a c. d' A. nemico. Re a 2. di R.
2. sc. di R. a c. del R. di D. contr. è forzato a prenderlo col Re.
3. sc. di D. a c. d' A. di Re contr. Re a 2. del suo R.

4.

4. sc. di D. a 5. del suo A. . . . sc. si copre col P. di C., il N. per suo meglio pigli la P. d' A. pattando col sempre scacco: e pigliando la D. colla D., il giuoco rimane stallo. Ovvero.
2. sc. di D. a 5. del suo A. . . . pr. per migl. la D. colla D.
3. sc. di R. a c. del R. di D. contr. se lo piglia col Re; il giuoco è stallo; onde passando in vece il Re a 2. di C., il N. pr. la P. di R. col R. dando sc., e pigliando il B. per forza il R., ne viene lo stesso stallo.

XXXVI.

Altro giuoco patto di Roc. Alf., e Ped. contro Roc., e due Ped.

DELLO STESSO *nel suo libro al §. X. pag. 93.*

E. Re a 3. d' Alf. di Don.
Roc. a 6. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 7.
Ped. (del Roc. di Re alla 6.
N. Re a casa del suo Roc.
Roc. a casa del Cav. di Don.
Alf. di Don. a 5. del Roc. di Don.
Ped. del Roc. di Re non mossa.

Benchè il B. avente il tratto giuochi il Roc. a 6. del R. di D., minacciando l' offesa, che ognun vede; niente di meno può il N. in un modo solo situarsi talmente, che faccia patto: mercecchè

Bianco. *Nero.*
1. R. a 6. del R. di D. . . giuochi l' A. a 6. del suo Cav.
2. R. a c. del R. nemico. (*a*) va coll' A. a c. del C. di Re.
3. se ritira il R. a 7. sua in difesa della P., il N. giuocando l' A. a 4. di D., guadagna forzatamente la P. medesima, ed il giuoco: onde piglia per migl. il R., e rimane stallo.

XXXVII.

(*a*) Se in vece piglia l' Alf. col Re, perde la Ped., ricevendo sc.

XXXVII.

Partito di Sottilità.

D' UN INCOGNITO *preſſo* IL CARRERA *nel lib. 7. cap. 13.*

B. Re in caſa di Don.
N. Re a 2. del ſuo Roc.
Roc. di Ron. a 7. ſua.
Un Cav. a 4. di Re.
Ped. del Cav. di Re non moſſa.

Il N. avendo il tratto prende impegno di mattare il B. in colpi 21. al più, ſenza mai muovere nè il Re, nè il Roc.

Nero.	*Bianco.*
1. C. a 5. d' A. di D. . . .	Re a c. d' A. di D.
2. C. a 6. del R. di D. . . .	a c. di D.
3. C. in c. del C. di D. contr.	a c. d' A. di D.
4. C. a 7. di D.	torna a c. di D.
5. C. a 6. del C. di D. . . .	alla propria caſa.
6. C. in c. d' A. di D. contr. .	a c. di D.
7. C. a 7. di Re.	alla propria caſa.
8. C. a 6. d' A. di D. . . .	a c. del proprio A.
9. C. a c. di D. contr. . . .	torna alla propria caſa.
10. C. a 7. d' A. di Re. . . .	a c. d' A.
11. C. a 6. di D.	a c. del ſuo C.
12. C. a c. di Re contr. . . .	torna a c. d' A.
13. C. a 7. del C. di Re. . .	a c. di C.
14. C. a 6. di Re.	al cantone.
15. C. a c. d' A. di Re contr. .	torna a c. di C.
16. C. a 7. del . di Re. . . .	al cantone.
17. P. di C. q. va (*a*). . . .	a c. di C.
18. P. alla 5.	al cantone.
19. P. alla 6.	a c. di C.

20.

(*a*) Se l' avverſario facendo altre difeſe ſi trovaſſe in c. di C., qualora il N. ſi credeſſe in iſtato di dover muovere la P., dovrebbe queſti giuocarla un p. ſolo, altrimenti ſpingendola q. va, perderebbe il tratto opportuno per la promeſſa vittoria; come ſuccederebbe, ſe eſſendo il B. al cantone, la moveſſe un p. ſolo, ſiccome ognuno può da ſe farne la pruova.

Digitized by Google

Nero.	*Bianco.*
20. fc. di C. a 6. d' A.	a c. d' A., o al cant.
21. fcaccomatto di P. ſpingendola alla 7. (*a*)	

XXXVIII.

Altro di Sottilità.

DELL' AUTORE.

B. Re a caſa del ſuo Cav.
Don. a 3. ſua.
Ped. del Roc. di Re non moſſa.
N. Re alla propria caſa.
Don. a 7. del ſuo Cav.
Li due Alfieri alle caſe di Re, e di Don. contrarj.
Ped. del Cav. di Re alla 5.

Il N. avendo il tratto ſi obbliga di mattare il B. forzatamente in ſette colpi colla Ped., ſenza prendere la Ped. contr., e ſenza che queſta poſſa muoverſi dalla caſa, in cui è.

Nero.	*Bianco.*
1. fc. di D. a 7. d' A. di Re. . .	Re al cant.
2. fc. d' A. di D. a 6. d' A. di Re.	lo piglia colla D.
3. pr. la D. colla D. dando fc. .	Re a c. di C.
4. D. a 6. del R. di Re. . .	Re al cant.
5. P. alla 6.	Re a c. di C.
6. fc. d' A. di Re.	Re al cant.
7. ſcaccomatto di P. ſpinta alla 7.	

XXXIX.

Partito alla Ganapierde.

DEL LOLLI *ultimo della ſua Centuria.*

B. Re a caſa del Roc. di Don.
Cav. a 4. di Re.

dii

(*a*) E qui ſi oſſervi, che ſe il B. aveſſe giuocato diverſamente, il N. lo avrebbe con minor numero di tratti riſtretto al cantone, e così avrebbe vinto più preſto.

(di Don., e) non moſſe.
Ped. (del ſuo Cav.)
(del Roc. di Re alla 5.
(del Roc. di Don. ſpinta un p.
N. Re a 4. del Roc. di Don.
Roc. di Re alla propria caſa.
) del Roc. di Don. non moſſa.
Ped. (della Don., e) alle loro 6.
(del ſuo Cav.)

Lo ſcaccomatto alla ganapierde ſuppoſto pratico dall' Autore ſeguì nella ſegente maniera.

Nero. *Bianco.*

1. giuoco il R. in c. di Re. . per non perdere il C. off., e per riparare al matto minacciatogli dal Roc., ritirò il Cav. a 3. d' Alf. di Don.
2. diede ſc. di R. in c. di Re contr. per unica difeſa coprì col Cav. alla propria caſa.
3. avendo giuoco vinto di ſua natura, formò il penſiero di forzare il nemico a dargli eſſo lo ſcaccomatto; onde giuocò il Re alla 5. del Roc. di Don. . avanzò la P. alla 6. del R. di Re.
4. R. a c. del R. di Re contr. . la ſteſſa P. alla 7. del R.
5. ſpinſe due p. la P. del R. di D. P. all' ottava facendoſi D.
6. la preſe col R. . . . . fu coſtretto per unico tratto ad uſcir col Cav. a 3. d' A. di Don., dando così il matto forzato.

XL.

Altro alla Ganapierde.

DELL' AUTORE.

B. Re a 5. del ſuo Cav.
Cav. di D. a 7. ſua.
Ped. (del Roc., e) alle 4.
(dell' Alf. di Re)
N. Re al proprio angolo.
Roc. in caſa d' Alf. di Don. contr.
Cav. di Re a 2. di eſſo Re.
Alf. di Re in caſa di Don.
Alf. di Don. a 2. di eſſa Don.
Ped. (del Roc., e) non moſſe.
(del Cav. di Re)

Il N ha il tratto, e vuole forzare il B. a dargli in 5. colpi lo ſcaccomatto di Cav. affogato così:

Nero.	*Bianco.*
1. ſc.di R. in c.del C.di R e contr.	Re a 5. di R.
2. ſc.d'A.di Don.a 5.del C.di Re.	Re a 5. di Cav.
3. ſc. d'A. ſcoperto giuocando al C. alla propria caſa	pr. per forza l' A. col C.
4. ſc. di R. ſcop. ritirando l' altro A. a 3. di Re.	Re a 5. di R.
5. ſc. d' A. a 2. dell' altro. . .	lo piglia forzatamente col C., dando con eſſo il matto affogato.

Ne' ſeguenti Partiti di nuove combinazioni, che formano il compimento alla Semicenturia, ſi troverà accennato l' eſito loro, ma omeſſa la ſoluzione. Si ſpera, che queſto nuovo penſiere farà ugualmente gradevole agli amatori del giuoco, come lo è ſtato all' Autore: ai primi, perchè potranno eſſi medeſimi eſſer giudici del loro profitto fatto ſinora: al ſecondo, perchè non poteva far conoſcere meglio la finezza degli ſteſſi partiti, quanto che dalla difficoltà di trovarne lo ſcioglimento. Per conoſcere ſe ſteſſo, biſogna cavare il raziocinio dal proprio fondo: e affinchè il nodo Gordiano appariſſe più bello, l' Inventore non ne ſviluppò l' artifizio. Chiunque non colpiſſe nel ſegno, accagionerà tutt' altro fuorchè l' Autore, o la Stampa; eſſendoſi certo, che queſto compimento dell' Opera confrontato, e riveduto più volte con maſſima accuratezza va immune da ogni ſorta di sbaglio.

XLI.

DELL' ANONIMO MODENESE.

B. Re a 2. del Roc. di Don.
Don. a caſa del ſuo Roc.
Cav. a 3. del Re.
Ped. di Don. alla 5.
N. Re a 4. del Roc. di Don.
Don. a caſa del proprio Cav.
Alf. di Don. a 5. del Re.

Ped. { del Cav. di Don. alla 5.
del Roc. di Don. alla 6.

Il N. avendo il tratto, matta il B. forzatamente in tre colpi.

XLII.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 4. d' Alf. di Re.
Roc. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di Don. a 2. del suo Cav.
Ped. { del Roc. di Don. non mossa.
del Cav. di Don. spinta un p.
d' Alf. di Re alla 5.

N. Re al suo cantone.
Don. a 4. sua.
Roc. a casa di Don.
Cav. a 5. del Roc. di Don.
Ped. { del Roc., e del Cav. di Re } non mosse.

Il N. giuocando il primo matta il B. forzatamente in quattro colpi.

XLIII.

DELLO STESSO.

B. Re a casa del Cav. di Don.
Don. a 7. del Roc. di Re.
Roc. di Re alla propria casa.
Cav. a casa del Re.
Alf. di Don. a 3. sua.
Ped. { del Roc., e dell' Alf. di Don. } non mosse, del Cav. di Don. spinta un p.

N. Re al cantone di Don.
Don. a 6. d' Alf. di Re.
Roc. a casa di Don.
Alf. di Re a 6. del suo Cav.
Ped. { del Roc. di Don. alla 4. del Cav., e dell' Alf. di Don. } spinte un p.

Il N. col vantaggio del tratto matta forzatamente il B. in sei tiri.

XLIV.

XLIV.

DELLO STESSO.

B. Re a caſa del ſuo Roc.
Roc. a caſa del Roc. nemico di Don.
Ped. del Roc. di Don. alla 7.
N. Re a 4. del ſuo Cav.
Roc. di Don. a 7. ſua.
Ped. del Roc. di Re alla 5.

Il N. giuocando il primo rende patto il giuoco di ſua natura.

XLV.

DEL SIG. F. M. NOBILE MODENESE.

B. Re in caſa del ſuo Alf.
Don. a 2. del ſuo Roc.
Un Roc. in caſa di Re.
Alf. di Re a 2. di eſſo Re.
Alf. di Don. a 7. ſua.
Ped. (del Cav di Don. alla 6.
(de' Cav. di Re moſſa un p.
N. Re in caſa del Roc. di Don.
Don a 4. del ſuo Alf.
Un Roc. a 3. di Re.
Un Cav. a 7. d' Alf. di Don.
Ped. (del Cav di Don. non moſſo.
(del Cav. di Re, e) ſpinte un p.
(del Roc. di Don.)

Il N. avente il tratto matta il B. forzatamente nel nono colpo; e ſe il tratto foſſe del B., queſti matterebbe il N. in cinque colpi al più.

XLVI.

DELL' AUTORE.

B. Re in caſa d' Alf. di Don.
Roc. in caſa del Cav. di Re.
Ped. (del Roc. di Re non moſſo.
(del Roc. di Don. alla 6.
N. Re a 7. ſua.
Alf. di Don. a 6. dell' altro.

Cav. di Re a 3. sua.
Altro Cav. a 4. del Roc. di Don.
Nero col vantaggio del tratto vince il giuoco forzatamente.

XLVII.

DELLO STESSO.

B. Re al proprio angolo.
Don. in casa del suo Alf.
Alf. di Don. a 3. sua.
Ped. (del Roc.) (del Cav.) non mosse.
(dell' Alf. di Re)
(del Roc.) e (del Cav. di Don.) alle 5.
(d' Alf. di Don. alla 4.
N. Re a 4. del suo Roc.
Don. a 5. del Cav. di Re.
Alf. di Don. alla propria casa.
Ped. (del Cav. di Re non mossa.
(d' Alf. di Re alla 3.

Il N. giuocando il primo ha giuoco vinto di sua natura.

XLVIII.

DELLO STESSO.

B. Re alla propria casa.
Don. a 7. sua.
Ped. (del Roc. di Don. alla 4.
(del Cav. di Don. alla 5.
(d' Alf. pure di Don. alla 6.
N. Re a 6. sua.
Roc. di Don. non mosso.
Cav. a 3. d' Alf. di Re.
Alf. di Re a 3. sua.

Il tratto è del N., il quale vince il giuoco forzatamente.

XLIX.

XLIX.

DELLO STESSO.

B. Re in casa del Roc. di Re contr.
Roc. di Re a 2. sua.
Altro Roc. in casa d' Alf. di Re.
Ped. (del Roc. di Re alla 7.
(d' Alf. di Re alla 3.
(d' Alf. di Don. non mossa.
(del Roc. di Don. alla 4.
N. Re a 2. sua.
Un Roc. a 6. d' Alf. di Don.
Alf. di Re a 7. di Don.
Ped. (del Cav. di Don. alla 5.
(del Roc. di Don. non mossa.

Il tratto è del N., il quale rende il giuoco patto forzatamente.

L.

DELLO STESSO.

B. Re a 3. del suo Alf.
Roc. di Don. in casa del Cav. di essa Don.
Cav. di Re a 7. sua.
Cav. di Don. a 4. di essa Don.
N. Re a 7. del suo Roc.
Alf. di Don. in casa di Re.
Ped. (del Cav. di Re alla 6.
(d' Alf. di Re alla 7.

Il tratto è del N., e il giuoco è patto.

IL FINE.

Digitized by Google

INDICE
DELLE COSE PIU' NOTABILI.

ALFIERE.

CHiamasi Pezzo minore, e perchè. pag. 4. Suo movimento 5. Altro di Re, altro di Donna. 6. Suole anche chiamarsi Alfier bianco, o nero dal color delle case, per cui cammina. ivi. Quale sia la migliore sua posizione in principio di giuoco. 15. E' bene il cambiare l' Alf. di Re contr. col suo di Donna, o con altro Pezzo presentandosi l' occasione. ivi. Per chi è forte in Pedoni è lodevole il cambio degli Alfieri nemici. ivi. Debbonsi ordinar le Pedone sopra le case di colore contrario al proprio Alfiere. ivi. Sue prerogative in confronto di quelle del Cavallo. ivi.

APERTURA.

Che sia, e di quante specie. 6. Regole teoriche per ben aprirsi. 16. Il primo tratto migliore si è la Pedona di Re quanto va, e dopo questa la Pedona di Donna pure due passi. 17. Altri ripongono il principale ufizio de' primi tratti nel vantaggioso collocamento delle Pedone; altri nell' indirizzo de' Pezzi all' offesa del Re. ivi. Il successo del giuoco suole dipendere dalla perdita, o dal guadagno de' tempi; e in quanti modi possa perdersi un tempo. ivi. Sotto cinque principali aperture dimostrasi il primo scioglimento de' Pezzi, una di Giuoco piano, due di Irregolari, e due di Gambitti. V. *Giuoco piano*, *Giuoco irregolare*, e *Gambitti*.

ARROCCAMENTO.

Cosa sia, e come si eseguisca. 6. Alla *Catabrisa* quale s' intenda. ivi. E' meglio arroccarsi per elezione, che per necessità di difesa, e perchè. 21. L' arroccarsi presto non fa mai errore. ivi. Per lo più è migliore l' arroccamento dalla parte del Re, che da quella della Donna. ivi. Quando sia bene non arroccarsi. ivi. Quale sia il migliore arrocco.

arroccamento. ivi. Le Pedone non mosse di Rocco, e Cavallo coprono meglio il Re arroccato. ivi. V. *il Cap. delle Leggi*.

AUTORI DEL GIUOCO.

Saggio delle Opere loro. 36. Censurati secondo l' opportunità, cioè
1. Damiano. 36.
2. Lopez. 37.
3. Gianuzio 37.
4. Salvio. 38. 60. 104. 127. 134. 180. 207.
5. Carrera. 38.
6. Gioachino Greco. 39. 47.
7. Piacenza. 40.
8. Bertin. 40. 47. 81. 159.
9. Stamma 41.
10. Anonimo Modonese. 41.
11. Lolli. 42. 126. 134. 159. 184.
12. Cozio. 42. 159. 184. 207. 211.
13. Società Parigina. 43. 85. 116. 131.
14. Philidor. 43. 47. 82. 84. 90. 119. 140. 185. 187.
Autori de' Partiti componenti la Semicenturia. V. *Partiti*.

CAMBI.

Alfiere, e Cavallo possono reciprocamente cambiarsi, riputandosi di egual valore. 11. Un Alfiere, o un Cavallo vale più di tre Pedone, ma meno di quattro. ivi. Due Pezzi minori per un Rocco, e due Pedone si stimano ugual contratto. ivi. Il Rocco può fissarsi del valore di cinque Pedone. ivi. Un Rocco non può darsi per un Pezzo minore, ed una Pedona, valendo qualche cosa di più; ma per un Pezzo minore, e due Pedone praticamente stimasi cambio indifferente. ivi. La Donna per i due Rocchi, ed un Pedone si reputa contratto pari. 12. Così pure quello dei due Rocchi per tre Pezzi minori. ivi. Verso la fine del giuoco alcuni Pezzi diminuiscono le proprie forze, ed altri l' aumentono. ivi. E però in fine di giuoco due Cavalli saranno da stimarsi meno di un Rocco, e perchè. ivi. I cambi non debbono farsi sull' aspetto presente, ma sulla situazione, che ne rimane. 12. 20. Quando debbano procurarsi. 20. Avvertenze sopra i cambi presentati dall' Avvere

versario. ivi. Verso la fine del giuoco chi ha un Pedone di meno non faccia cambio di tutti i Pezzi minori, ma ne conservi almen uno, per avere il patto più facilmente. 29.

CANTONE.

Diceſi qualunque de' quattro angoli dello Scacchiere, ove le Torri vengono collocate in principio di giuoco. 7.

CAVALLO.

Perchè chiamaſi Pezzo minore. 4. Suo movimento. 5. Altro di Re, altro di Donna. 7. Sue prerogative in confronto di quelle dell' Alfiere. 26. E' l' unico Pezzo, che dia il matto affogato. 27. Tavole dimoſtrative recate da un Matematico ſopra il ſalto del Cavallo. 29.

DONNA.

Suo movimento. 5. Eſſendo l' Uffiziale più valoroſo, non dee allontanarſi per molti tratti dal proprio Re, nè dal corpo delle ſue truppe. 23. Si diſtingue in ogni maniera di attacchi, e maſſime di doppia mira. ivi. I più fruttuoſi di lei aſſalti nelle aperture de' giuochi ſu cedono ſovente coll' ingreſſo nella 5. fua, o nella 3. del Rocco di Re, o nella 3. del ſuo Cavallo, o 4. del proprio Rocco. ivi. Rare volte ſi dà per vinta, quand' anche ſembri racchiuſa. ivi. In fine di giuoco è ſommamente operoſa, anche contro un nemico ſuperiore di forze, il quale per eſſa può reſtar ſoggetto alla tavola del ſempre ſcacco. ivi. Molte volte acquiſta la vittoria col ſacrifizio di ſe medeſima. 24.

FIANCHETTO.

Sua etimologia. 7. Di quante ſpecie egli ſia. ivi. Eſempi di eſſo. 58. 109. 110.

FINIMENTI.

Divin in giuochi vinti *forzatamente*, *regolarmente*, e *ſtravolti*. 132. In giuochi patti *nulli*. ivi, e però

Vin-

Vincono forzatamente.

Donna, o Rocco. 156.
I due Alfieri. 157. } contro Re solo.
Alfiere, e Cavallo. 158.

Vincono regolarmente.

Donna contro Rocco. 160. Posizioni particolari, da cui la Donna dee guardarsi per non pattare. 161. E che succeda di Donna contro Rocco, e Pedona. 162.

Donna contro due Pezzi minori. 163. Combinazione particolare, in cui la Donna non vince contro i due Cavalli. ivi. I due Alfieri possono rendere il giuoco patto contro la Donna con maggiore facilità de' Cavalli. ivi. Anche Alfiere, e Cavallo in qualche incontro può pattare contro la Donna. 165. Molto più Rocco, e Cavallo, o Rocco, e Alfiere. 166.

Rocco, e Alfiere contro Rocco. ivi.

I due Alfieri, e un Cavallo contro Roc. 169. Non così i due Cavalli, ed un Alfiere. 170.

Vincono straordinariamente. V. *Partiti.*

Pattano poscia forzatamente.

Re solo contro i due Cavalli. 171. Potrà però perdere, se sarà accompagnato da un solo Pedone. ivi.

Pattano regolarmente.

Re solo contro una Pedona. 172. Ed in un caso solo contro due non raddoppiate. 173. Siccome contro Pedona, e Cavallo, o Pedona, e Alfiere in situazioni particolari. 174. Re accompagnato da qualche Pedona può perdere contro Alfiere, e Pedona di Rocco. ivi. Particolar posizione, in cui il Re solo patta contro la Pedona di Cavallo accompagnata da un Alfiere. 175.

Alfiere, o Cavallo contro Rocco. ivi. Non così i due Alfieri, o i due Cavalli contro i due Rocchi. 177. Come possa pattare un Alfiere contro Rocco, e Pedona. ivi. Specialità della Pedona di Cavallo sul medesimo finimento 178.

Pedona di Rocco, o d' Alfiere alla 7. contro la Donna. 179. Non così delle altre Pedone. 181.

Pedona di Rocco non mossa contro le due opposte di Rocco, e Cavallo. 182. E che debba stabilirsi, se detta Pedona fosse mossa dalla propria casa. ivi.

Pedona di Cavallo non mossa contro le due opposte di Rocco, e Cavallo. 183. Ovvero contro le due opposte di Rocco, e Alfiere. ivi. E che ne segua, se la stessa Pedona di Cavallo fosse mossa un passo. ivi.
Altri conflitti più rimarcabili di sole Pedone. 184.

Pattano in fine straordinariamente. V. *Partiti.*

GAMBITTO.

Sua etimologia. 7. Altro di Re, altro di Donna. 8. Come si eseguiscano entrambi, e perchè il primo sia pernicioso per chi lo tenta, non così il secondo. ivi. Gambitto, o sia *Gomito di Damiano* cosa sia. ivi. Circa il Gambitto quale fosse l' idea dell' Inventore. 119.
Gambitto di Re eseguito dal Nero avente il tratto, ed a cui il Bianco risponde nel secondo suo tiro col non prendere il Pedon del Gambitto. 120. Ovvero col prendere il detto Pedone. 121. 124.
Eseguito dal Bianco Avversario; il quale, preso dal Nero il Pedon del Gambitto, spinge nel terzo tiro la Pedona del Rocco di Re quanto va. 129. Ovvero forte coll' Alfiere di Re a 4. dell' altro. 131. O finalmente esce col Cavallo di Re a 3. d' Alfiere. 133.
Gambitto di Donna fatto dal Nero, ove il Bianco rispondente prende la Pedona del Gambitto. 138. Ovvero non la prende, e come risponda. 142.
Eseguito dall' Avversario. 145. Quando lo stesso non faccia il Gambitto di Donna, ma lo riceva dal rispondente. 149.

GIUOCO DEGLI SCACCHI.

Sua natura. 4. Imagine della guerra, in cui cercasi da' Combattitori la prigionia del Re nemico: il che spiegasi col termine di *Scaccomatto*. ivi. Uguaglianza delle Schiere avversarie nel numero, nell' ordinanza, e nelle forze. ivi. Quale sia il campo di Battaglia. ivi. Numero, denominazione, collocamento, e movimento de' Pezzi. ivi. Differenza tra il movimento de' Pezzi, e quello delle Pedone. 6. Come prendansi i Pezzi, e le Pedone contrarie. ivi. Spiegazione de' Vocaboli propri di questo giuoco. ivi. Sotto nome di *Scacchi* s' intende non solo il giuoco, ma ancora quel tratto d' offesa fatta al Re con Pezzo, o Pedone contrario. V. *Scacco*.

GIUOCO PIANO.

Apertura seconda di sottigliezze, e d' avvenimenti, che si forma co' primi tre tratti da ambe le parti, e quali sieno. 8. Perchè sia il più ragionato, ed istruttivo di qualunque altra apertura. 51. Diramasi nel quarto tiro per parte del Nero col vantaggio del tratto nelle seguenti maniere, cioè:

Primo. Spingendo un passo la Pedona d' Alf. di Donna; tratto, che produce tre buoni effetti. 51. 53.

Secondo. Arroccandosi col Re in casa di Cavallo, e Rocco in quella del Re. 56. Ovvero col Re al cantone, e Rocco in casa d' Alfiere. 61.

Diramasi poscia per parte del B. avversario avente il tratto nel quarto suo tiro:

Primo. Spingendo la Pedona d' Alf. di Donna una casa. 67. Ovvero la Pedona di Donna un p. 69. Ovvero la stessa Pedona di Donna quanto va. 70.

Secondo. Arroccandosi col Re in casa di Cavallo, e Rocco in quella del Re. 71. Ovvero col Re al cantone, e Rocco in casa d' Alfiere. 74. O finalmente col Re al cantone, e Rocco in casa di Re. 76.

GIUOCO STRAORDINARIO, O SIA IRREGOLARE.

S' intende quell' apertura, nella quale o da chi sortì il primo tratto, o dal rispondente scostasi dal giuoco piano in uno de' primi tre tratti. 78.

Scostasi il Nero dal giuoco piano. *Primo*. Col vantaggio del tratto; giuocando nel secondo suo tiro P. Alf. di Re a 4. dell' altro. 79. Ovvero la Ped. d' Alf. di Donna una casa. 84. *Secondo*. Ove il tratto sia dell' avversario, rispondendo esso Nero nel secondo suo tiro colla Pedona di Donna q. può. 89. Ovvero colla stessa Pedona spinta un passo. 90.

Scostasi il Bianco avversario dal giuoco piano. *Primo*. Essendo il tratto del Nero in tre maniere, cioè deviando nel primo tratto. 97. Ovvero nel secondo. 106. O finalmente nel terzo. 105. *Secondo*. Qualora il tratto sia dell' Avversario deviando pure dal giuoco piano nel primo tiro. 105. Ovvero nel secondo. 111. O finalmente nel terzo. 114.

LEGGI DEL GIUOCO.

Loro neceſſità. 13. Le più importanti a ſaperſi ſono:
1. La ſorte decide tanto della mano, quanto del colore de' Pezzi nel primo giuoco. ivi.
2. Una Pedona non moſſa può fare indifferentemente due paſſi. ivi.
3. Una Pedona giunta all' ottava caſa veſte la qualità di qualſiſia Pezzo, che manchi. ivi.
La denominazione del Pezzo non ſuccede in luogo del tratto. ivi.
4. L' Arroccamento ſi fa in un tratto ſolo. ivi.
5. L' Arroccamento non è permeſſo in cinque incontri. ivi.
6. Nell' atto di arroccarſi non ſi può ſpingere alcun Pedone. 14.
7. Chi tocca un ſuo Pezzo dee giuocarlo, purchè poſſa. ivi.
8. Chi tocca Pezzo avverſario dee prenderlo, purchè poſſa. ivi.
9. Chi toccato un ſuo Pezzo, ne tocca, o muove un altro, dee giuocare uno di eſſi ad arbitrio dell' Avverſario. ivi.
10. Caſa toccata, Pezzo laſciato. ivi.
11. Chi tocca un Pezzo dicendo *Scacco* dee effettuarlo, purchè poſſa. ivi.
Dee prevalere il fatto alla voce. ivi.
12. Chi giuoca un Pezzo pel non ſuo corſo, lo perde ad arbitrio dell' Avverſario. ivi.
13. Deeſi enunciare lo ſcacco. ivi.
14. Se lo Scacchiere, o i Pezzi ſono mal poſti, comune è l'azione del giuoco a monte. 15.
15. Si dee allegare il proprio diritto prima di muovere. ivi.
16. Chi fu indulgente non può pretendere di eſſere corriſpoſto. ivi.
17. Chi rimane col ſolo Re può pretendere il giuoco patto paſſati 50. colpi. ivi. Lo ſteſſo ne' finimenti d' eſito certo. ivi.
18. Il giuoco è ſempre patto in Italia qualora non poſſa effettuarſi lo ſcaccomatto.
19. Non può il giuocatore ricorrere a Libri, o Scritti, nè chieder parere per illuminarſi di qualche tratto. 16.
20. Debbonſi mantenere i Patti, ed oſſervare le coſtumanze del Paeſe, dove ſi giuoca. ivi.

Ora

OFFESA, E DIFESA.

Vantaggio per chi ha in mano l' offesa. 18. Metodo per bene intraprenderla, ed eseguirla. ivi. I tratti di due mire sono regolarmente i più ingannevoli. ivi. L' offesa contro del Re è preferibile ad ogni altra, e questa mancando, succede l' offesa contro i Pezzi, e le Pedone nemiche. ivi. L' offesa può produrre due specie di vantaggio, l' uno di forze, l' altro di situazione. ivi.

Ove il giuocatore sia forzato a difendersi quali siano le regole. 15. Chi guadagna un Pezzo pensi piuttosto per qualche tratto a difendersi, che ad offendere. ivi. Fuori del caso d' offesa, e di difesa che debba farsi. ivi. Ove non possa eseguirsi una regola senza mancare ad un' altra dovrassi osservare la più interessante nelle circostanze del giuoco. ivi. Debbonsi sempre aver presenti le regole prudenziali. 10. Quali esse sieno. V. *Precetti prudenziali*.

PARTITI.

Cosa sieno, e di quanto vantaggio. 8. Semicenturia di essi parte sciolti, e parte proposti senza la soluzione. 189.

Partiti colla soluzione.

DI DAMIANO.
Scaccomatto di Cavallo affogato. 198.
DEL SALVIO.
Scaccomatto di Pedona fatta Donna. 203.
Altro simile. 204.
Patto di tre Pedone contro Rocco, e Pedona. 219.
DI SCIPIONE GENOVINO presso il SALVIO.
Scaccomatto di Pedona fatta Donna. 206.
D' UN INCOGNITO presso il CARRERA.
Di Sottilità. 212.
DEL BERTIN.
Scaccomatto di Rocco. 192.
DELLO STAMMA.
Scaccomatto di Donna. 189.
Altro di Pedona fatta Donna. 205.
DELL' ANONIMO MODENESE.
Scaccomatto di Donna. 191.
Di Rocco. 193.
Altro simile. 194.

Scaccomatto d' Alfiere. 196.
Scaccomatto non affogato di Cavallo. 199.
Di Cavallo, o d' Alfiere. 200.
Di Pedona, o di Rocco. 203.
Patto di Donna, Rocco, e due Pedone contro Donna, Rocco, e quattro Pedone. 220.
Altro patto di Rocco, Alfiere, e Pedona contro Rocco, e due Pedone. 221.

DEL LOLLI.
Scaccomatto di Donna. 190.
Alla Ganapierde. 223.

D' INCERTO AUTORE presso il LOLLI.
Patto di due Pezzi contro tre, e due Pedone. 211.

DEL COZIO.
Scaccomatto d' Alfiere. 195.
Patto di due Pedone contro Rocco. 210.
Altro patto di Rocco, e Pedona contro simili forze. 212.

DELL' AUTORE.
Scaccomatto di Donna. 191.
Di Rocco. 194.
D' Alfiere. 197.
Scaccomatto non affogato di Cavallo. 198.
Di Cavallo, o di Pedona fatta Donna. 201.
Di Pedona simile. 207.
Altro di Pedona fatta Donna. 208.
Altro di Pedona fatta Donna. 209.
Patto di tre Pedone contro Alfiere, e Pedona. 213.
Altro patto di Rocco, e Pedona contro Rocco, e due Cavalli. 214.
Altro Rocco, e Alfiere contro Rocco, Alfiere, e quattro Pedone. 215.
Altro patto d' Alfiere, e Pedona contro Rocco, e cinque Pedone. 216.
Altro di Donna, Alfiere, e Pedona contro Rocco, Alfiere, e quattro Pedone. ivi.
Altro patto di Rocco contro Rocco, Cavallo, e Pedona. 217.
Di Sottilità. 223.
Alla Ganapierde. 224.

Partiti senza la soluzione.

DELL' ANONIMO MODENESE.
Scaccomatto di tre tratti. 225.

Di

Di quattro tratti. 226.
Di sei tratti. ivi.
Patto forzato di Rocco, e Pedona contro simili forze. 227.
DEL SIG. F. M. NOBILE MODENESE.
Scacco matto di nove tratti, o di cinque. 227.
DELL' AUTORE.
Vittoria di Alfiere, e due Cavalli contro Rocco, e due Pedone. 227.
Altra di Donna, Alfiere, e due Pedone contro Donna, Alfiere, e sei Pedone. 228.
Altro di Rocco, Cavallo, e Alfiere contro Donna, e tre Pedone. ivi.
Patto forzato di Rocco, Alfiere, e due Pedone contro i due Rocchi, e quattro Pedone. 229.
Altro patto di Alfiere, e due Pedone contro Rocco, e i due Cavalli. ivi.

PATTO.

Come s' intenda, e qual differenza passi tra il giuoco patto, e il giuoco a monte. 9. Per patto s' intende anche lo stallo, e la tavola. 10. 11. Come pure addiviene il patto in tre altre maniere. 11. V. *Il Cap. delle Leggi al N.* 17., e 18.

PEDONA.

Numero, collocamento, e denominazione delle Pedone. 4. 9. Loro movimento. 5. Benchè vadano dirittamente, feriscono, e prendono obliquamente. ivi. La presa però è volontaria, ove non obblighi la necessità. 6. Non hanno il movimento retrogrado. ivi. Qualunque Pedona può fare due passi nel primo suo muoversi, anche *passando battaglia*, il che si spiega. 9. Pedona doppiata, o incavalcata quale s' intenda. ivi. E così Pedona passata. ivi. La Pedona propriamente non si denomina Pezzo. ivi. Privilegio della Pedona giunta all' ottava casa; e quando resti sospesa la sua denominazione. 13. Un Pedone di più in principio di giuoco basta per rendere vincitore, il che si dichiara. 27. La buona ordinanza, e maneggio delle Pedone influisce talmente alla vittoria, che da alcuni diconsi l' *anima* degli Scacchi. 28. Le Pedone di mezzo sono le più valorose, e situate alle quarte case occupano il centro nella migliore lor situazione. ivi. Offervazione sopra le Pedone degli Al-

Alfieri. ivi. Il doppiamento di Pedona non sempre è svantaggioso. ivi. Il peggior doppiamento è quello in fila di Rocco. ivi. Una Pedona isolata difficilmente può far fortuna. ivi. Passata è vantaggiosa. ivi. Troppo avanzata può perdersi facilmente. 29. Conflitti di sole Pedone. V. *Finimenti*.

PEZZI.

Loro numero, e qualità. 4. Altri diconsi maggiori, altri minori, ivi. Loro nome, e posizione. ivi. Movimento di essi. 5. Ne' finimenti di giuoco senza Pedone un Pezzo minore di più non basta a dar la vittoria. 27. Salvo il caso d' Alfiere, e Rocco contro un Rocco. 166.

PRECETTI PRUDENZIALI.

1. Disposizione opportuna di mente, e di corpo. 31.
2. Pezzi, e Scacchiere secondo l' uso. ivi.
3. I primi tratti sieno più di memoria, che di veduta: secondo alcuni si facciano con prestezza. ivi.
4. Tenersi fra il coraggio, e la diffidenza. ivi.
5. Valutar giustamente il nemico inferiore, e non voler sopravvincerlo. 32.
6. Esercizio di giuoco, ma moderato: non battersi spesso con Avversario inferiore: riflesso nel dargli vantaggio. ivi.
7. Conoscere il nemico nel temperamento, e nel sistema. 33.
8. Variare spesso apertura, e difesa: indifferenza ne' cambi eguali. ivi.
9. Avvertenze con Avversario non conosciuto. Statua di Vienna rammemorata. ivi.
10. Osservazioni ne' giuochi insoliti, e quando giovino i tratti vivi, e rischiosi. ivi.
11. Conoscere i propri pregiudizj, senz' adularsi. 34.
12. Non essere nè frettoloso, nè lungo: divagarsi nell' intervallo del tratto nemico. ivi.
13. Non essere facile a promettersi, nè a disperar la vittoria: chi è più sicuro di vincere perde più facilmente: temerità ne' casi estremi. 35.
14. Non avvilirsi per giuoco perduto: sopravento d' un giuocatore sull' altro: il pacifico è più sicuro: giuocatori bizzarri, come i Cannoni di saluto. ivi.

15. Non prendersi cura de' circostanti. ivi.
Altri precetti, o piuttosto avvisi, e ricordi. 36.

RE.

Suo movimento. 5. Non può accostarsi al Re nemico. ivi. Per essere interessante la sua sicurezza, richiede sopra di lui l' attenzione di tutti i Pezzi, e massime della Donna. 22. Scaccato quando possa, e come debba ripararsi. ivi. Come si abbiano a regolare gli scacchi contro il Re nemico. ivi. Esposto all' attacco di tre Pezzi, è raro il caso, che non resti matto. ivi. Non è bene lasciarlo a casa in fine di giuoco. ivi. Ridotta la battaglia tra sole Pedone è meglio, che il Re le preceda, facendo loro da Condottiere. ivi. In fine di giuoco fa le veci d' un valoroso Uffiziale, ed opera poco meno d' un Rocco. 23. Quando patti da solo contro Pezzi, e Pedone nemiche. V. *Finimenti*.

ROCCO.

Suo movimento. 5. Altro di Re, altro di Donna. 9. In principio di giuoco non si espone regolarmente a battaglia. 24. E' bene, che ambi le Torri acquistino la comunicazione fra loro. ivi. Facendosi nel giuoco una fila aperta, sovente è vantaggio l' esserne il primo occupante. ivi. In fine di giuoco aumenta la sua forza, ed è mirabile per la tavola. ivi. Premunirsi contro il raddoppiamento delle Torri contrarie. ivi. Volendo il Rocco impedire l' avanzamento della Pedona di Rocco nemico, guardisi a non restar chiuso dall'Alfiere contrario guardato dalla stessa Pedona. ivi.

SCACCHIERE.

Sua forma. 4. E' il campo di battaglia. ivi. Come debba accomodarsi. ivi. Numero, e denominazione delle case. 7. Arcischacchieri del Piacenza, e del Marinelli rammemorati. 40.

SCACCO.

Tratto di offesa fatta al Re da Pezzo, o Ped. nemico. 10. Altro semplice, altro doppio, e loro differente proprietà. ivi.

Evvi pure lo ſcacco, che diceſi di ſcoperta. ivi. Può anche darſi lo ſcacco triplo. ivi. Quando ſia bene l' eſeguire contro il Re nemico gli ſcacchi, che ſi preſentano. 22.

SCACCOMATTO.

E' un' offeſa irreparabile contro il Re, la quale finiſce il giuoco colla vittoria di chi l' eſeguiſce. 10. Affogato quale ſia. ivi. Eſempj di eſſo. 198. 224. Di ſottilità. 10. Eſempj di eſſo. 221. 223. Alla ganapierde quale s' intenda. 10. Eſempj di eſſo. 223. 224. Giuoco mezzo vinto non adottato in Italia. 25.

TRATTO.

Movimento di Pezzo, o Pedone da una caſa ad un' altra ſecondo la loro natura. 5. E però la denominazione del Pezzo non ſuccede in luogo del tratto. 13. Tratto falſo intendeſi quello, che ſi fa tanto contro le leggi, quanto contro l' utilità del giuocatore, il quale per eſſo perda l' uguaglianza di forze, o di ſituazione. 11. Dietro un tratto falſo, o inutile nè viene la perdita del tempo, per cui s' arriſchia il buon eſito della partita. 17. I tratti di due mire ſono regolarmente i più ingannevoli. 18.

FINE DELL' INDICE.

Pag.	*lin.*	*Errori*	*Correzioni.*
6.	3.	retrrogrado	retrogrado.
21.	2°.	diffenſivo.	difenſivo.
25.	18.	la Ped.	le Ped.
67.	ult.	in ſegito lo ſteſſo A.	in ſeguito il giuoco.
81.	8.	quella di .	quella di D.
117.	pen.	con eſſa r	con eſſa pr.
129.	15.	19. lo ſteſſo	15. lo ſteſſo.
155.	8.	previdimente	prevedimento.
169.	12.	ſchacchi	ſcacchi.
201.	24.	13. Ce	13. Re.
ivi	25.	14. R.	14. C.
219.	ult.	iri	tiri.
222.	28.	del . di Re	del R. di Re.
224.	11.	ſegente	ſeguente.
ivi	13.	giuoco	giuocò
238.	30.	Altro Rocco	Altro di Rocco.

Digitized by Google

Digitized by Google

Purchased from Leo S. Olschki 11-19-1909
Florence Italy 10- James F. Magee

George Walker London 1841 - Domenico Ponziani.
1st edition 1769 Modena, this edition was published
anonymously, and the author was consequently described
as the "Second Anonymous Modenese."

(The second edition (best) recapitulates the above
title (of 1st ed). Modena: per Bernardo Soliani
1782.

J. S. Bingham, Incomparable game of Chess, translated
from Italian is not of Da Cerebo del Rio, but a translation of
Ponziani 3rd edition which is same as 1769 1st edition

2622. (**Ponziani, Domenico**). Il giuoco incomparabile degli scacchi sviluppato con nuovo metodo, opera d'autore Modenese. Seconda edizione divisa in 3 parti. Modena, Soliani, 1782. in-8. Avec quelques fig. Br. non rogné. (*2770). 10.—
VIII, 242 pp. ch., 1 f. n. ch. Exemplaire sur grand papier non rogné.

2623. [—] Le même. 2. ed. Venezia, S. Occhi, 1801. in-8. Br. n. r. (B. G. 2913). 10.—
385 pp. ch. *Melzi* I. 463.

2624 3rd Venezia Negri 1812 —10.
350 pages

Bound in Florence

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google